

LES TRIBUS LUDIQUES DU « LAN PARTY



THÈSE PRÉSENTÉE
PAR
SAMUELLE DUCROCQ-HENRY

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES TRIBUS LUDIQUES DU « LAN PARTY » :
PERSPECTIVES D'APPRENTISSAGE ET DE SOCIALIZATION EN CONTEXTE DE
COMPÉTITION DE JEUX VIDÉO EN RÉSEAU LOCAL

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT CONJOINT EN COMMUNICATION

PAR
SAMUELLE DUCROCQ-HENRY

AVRIL 2010

« Aucun homme n'est une île. Le personnage que nous construisons socialement est sous le regard des innombrables autrui qui nous accompagnent physiquement ou moralement. La comédienne Simone Signoret pouvait ainsi déclarer avoir accompli toutes les actions de son existence sous le regard de quatre ou cinq personnes, vivantes ou disparues, ayant compté pour elle et dont la conscience continuait de l'habiter. Une sorte d'auditoire fantôme hante toute interaction. » (Le Breton, 2008).

Je dédie cette thèse à la mémoire de Françoise Nicolas.

AVANT-PROPOS

La pratique des jeux vidéo, en réseau ou non, est l'activité contemporaine la plus éloignée de mon quotidien. Ma démarche de recherche s'avère en ce sens curieuse mais désintéressée, car non partisane d'un phénomène que je documente depuis 2001 en récoltant des données en terrains québécois et français. Je fais exception à ma génération, que beaucoup de chercheurs qualifient de « Génération Nintendo ». En marge des divertissements populaires au profit d'activités sportives et artistiques, j'ai été longtemps étrangère au pays des jeux; peut-être était-ce dû au fait d'être une fille, d'avoir eu peu d'amis joueurs ou faute de temps, je suis arrivée là aussi tard qu'ignorante. Expliquer ma motivation à choisir un sujet éloigné de mes intérêts communicationnels personnels, plus axés sur l'éthologie entre espèces (équins/humains notamment), paraît donc curieux, mais nous sommes des êtres de paradoxes. À l'opposé d'activités professorales certes tournées vers les NTIC¹, mes loisirs sont orientés vers la nature, son côté concret, car j'aime l'enracinement dans l'espace et le temps. En choisissant de vivre sur une ferme avec des chevaux, êtres aussi puissants qu'instinctifs, j'ai appris à développer un esprit d'anticipation et d'immersion au présent; deux dispositions souvent cultivées par les joueurs. Depuis, j'ai découvert ces mondes ludiques par le biais de ce que mes étudiants m'en apprenaient. Je me suis intéressée à l'évaluation introspective étonnante permise par notre propre mise en scène virtuelle : on y apprend à apprendre, sur soi, sur les autres, sans risque, par jeu, tout en sublimant nos limites. Dès lors ce sujet, ses impacts sociaux et existentiels évidents, m'ont paru d'importance.

Mon naturel curieux que les contrepieds à l'évidence fascinent, aime révéler ce qui est caché. Mais l'intuition, une double contingence académique, ainsi qu'un ami passionné de jeux et baignant dans la contre-culture sont les véritables facteurs à l'origine de cette recherche. Aussi, comme j'enseignais l'interactivité multimédia comme professeur régulier au Département de Création et Nouveaux Médias de l'UQAT depuis 2003 parallèlement au doctorat, mes classes de multimédia, remplies de passionnés de jeux m'ont incitée à tenter de

¹ Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication, englobant les phénomènes d'Internet, de l'informatique et des télécommunications, soient les nouveaux médias en général.

comprendre ces pratiques populaires qui m'étaient inconnues. Organisant des revues critiques de scénarios de jeu qui enflammaient la classe en cours d'interactivité, j'acquis un bagage puis développai des expertises en scénarios interactifs² pour l'industrie.

En assistant à mon premier LAN, comme j'en étais restée à Mario Bros et la N.E.S³ comme référence aux jeux vidéo, je fus dépourvue par l'envergure humaine et technologique du phénomène et son étrangeté. Ces centaines d'ordinateurs interconnectés vrombissant sur les tables; ces exclamations discrètes de garçons se mitraillant par écrans interposés, tout en mangeant, dormant et vivant ainsi au milieu des câbles dans une ambiance bon enfant, me laissèrent perplexe. Une certaine vision de « 1984 » de George Orwell flottait dans l'air. Mais comme tous vivaient dans une étonnante symbiose au fil des jours, le LAN me rappela plutôt les souvenirs de vie scoute de mon enfance. Explorer collectivement des contrées inconnues par jeu et solidarité, dans une routine de camping, m'avait beaucoup appris des autres et de moi-même; je retrouvai un peu de cet esprit dans cette jungle réseautique, très « exotique » aux yeux du néophyte. Aussi, la fièvre amusée et l'esprit de compétition qui régnaient en LAN me rappelaient l'ambiance d'internat du sports-études équestre de mon adolescence. Connaissant bien les sports d'équipe, via le horse-ball pratiqué au niveau international, je retrouvai chez les joueurs cet esprit collaboratif, cette motivation à dépasser le stress et les enjeux relationnels sous pression, si courants en compétition. Tout cela finit par nourrir une intuition surgie du passé: et si fréquenter un LAN party engendrait une dynamique de socialisation menant à ces possibles apprentissages (pratiques, identitaires) dont me parlaient les joueurs, un peu comme l'avaient fait pour moi les camps scouts et sportifs de l'enfance ?

Il m'aura fallu des années pour comprendre la passion des joueurs autour d'ordinateurs occupant une place majeure dans leur vie et devenus leur « véhicule social ». Si mon intérêt pour leur hobby d'habitude mal perçu par autrui m'aura valu de gagner à l'occasion leur respect, je n'ai cependant jamais été des leurs, ma méconnaissance des termes en jeu me discréditant souvent vite à leurs yeux. Mes questions naïves et bien des malentendus ont

² Je me suis prononcée sur les scénarios de certains « Jeux Sérieux » à visée pédagogique dont nous discuterons plus loin la portée, à travers l'analyse de *Casual Games* (dits « jeux occasionnels ») comme *My Word Coach*, produit à Montréal (Ubisoft, 2006).

³ Nintendo Entertainment System, une console de jeu populaire vendue par Nintendo en 1985.

pourtant permis de dresser cette cartographie originale des mœurs de « clans » formés par ces jeunes formant les premières tribus indigènes évoluant dans des mondes superposés.

Enfin, cette étude pourrait démontrer combien la production de savoir théorique naît surtout d'une vision subjective cousue d'expériences quotidiennes. Je crois avoir vécu pleinement les théories que j'ai étudiées; ma vie doctorale fut un condensé de toutes les complexités, une quête de construction de sens entre de rares balises. Ces huit années pourraient tout aussi bien se résumer de façon factuelle et mathématique, à : 1531 pages écrites réparties en 6 versions; 157 livres lus; 53 achetés; 23 entrevues passées; la fréquentation de plus de 1400 joueurs; 300 questionnaires épluchés, 1600 lignes de verbatim encodés ; 17 entrevues télévisées, 12 conférences publiques et 11 radiophoniques; 9 déménagements, 1 incendie; 2 fiançailles ; 2 participations sportives à 2 coupes du monde consécutives; 4 ruptures sentimentales s'ajoutant à 6 deuils douloureux ; la rénovation d'une ferme peu collaborative; 1 poulinage digne d'un fait divers et 2 sauvetages de chevaux voués à l'abattoir. La seule constante en huit ans aura été ma stabilité professionnelle, bien que l'établissement et l'assurance d'un jeune professeur ne soit jamais chose aussi aisée qu'il n'y paraisse. De fait, cela aura aussi impliqué 89 déplacements nationaux en avion et 21 vols internationaux, pour enseigner à près de 1000 étudiants en Abitibi comme dans l'Océan Indien; pour faire un suivi des LAN et enfin pour assurer la mise sur pied d'un campus situé à 650 km de l'université-mère.

Les aléas de la vie nous façonnent jusqu'à transformer notre manière de voir le monde. Vivre la complexité impose de garder à l'esprit une constante, faite de lâcher-prise et d'ouverture. Aussi insaisissables que soient des phénomènes *underground* comme le LAN party; aussi poussée soit leur étude et malgré les possibles critiques envers elle ou les jeux vidéo, je crois qu'il y a du bon en tout, et matière à courir un risque. Quand la jeunesse se réunit de façon spontanée, malgré les contraintes d'une vie communautaire à huis clos et les défis communicationnels que ça suppose, saisissons-en l'intérêt et apprenons à parler leur langue. Je propose ici une alternative simple et abordable pour optimiser apprentissage et socialisation entre jeunes dont les médias numériques sont la culture, via la création de scénarios pédagogiques détournant l'usage de jeux vidéo populaires. Si des formateurs veulent bien tenter l'aventure d'un LAN favorisant rapprochements et apprentissages comme nous avons

pu l'expérimenter avec succès dans nos classes, quelques semaines avant d'achever cette thèse, alors ce travail aura eu son salaire. Car les mises en scène de ce monde nous rappellent que la vie, c'est aussi ce jeu social dont les risques sont à prendre et les règles à (re)découvrir, mais dont nous sommes tous les héros...

Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont aidée, permettant la diffusion de ce travail aujourd'hui. Merci aux joueurs s'étant prêtés à cette étude; comme promis, les résultats sont accessibles sur ludisme.com, les noms ont été changés et des flous portés aux photographies requises pour protéger l'anonymat. Merci à mes directeurs de thèse Pierre-Léonard Harvey et Michèle-Isis Brouillet; aux organisateurs des LAN étudiés, dont Jonathan Marcil du LAN ETS, si généreux de son temps et la LQJR; aux professeurs de l'UQAM, Concordia et de l'Université de Montréal, dont j'ai suivi les cours durant une scolarité doctorale bilingue, riche d'approches plurielles. Merci à Sébastien Simard pour ses conseils. Je remercie aussi mes proches et ma famille : Thérèse qui a abattu un travail colossal pour réaliser corrections et codage des verbatim, aidée de Marie; Tiphaine pour ses transcriptions; Hélène pour ses intuitions me référant à Paris au précieux travail de son ancien directeur, Gilles Brougère; France et Françoise pour les traductions et relectures; Geoffroy pour son aide et entrain constants, et tous mes amis ayant allégé huit années d'incertitudes. Entreprendre un doctorat est un gros œuvre touchant chaque aspect quotidien, et ce sont ces solidarités, saluées aujourd'hui, qui l'ont permis. Il y a aussi ces heureux hasards me conduisant vers des auteurs qui feraient toute une différence : je pense à mes échanges avec René St-Pierre, ou à ce *Traité sur le bonheur* m'ayant apporté la clé de la motivation des joueurs, trouvé tel un trésor dans un hall d'aéroport. Je remercie mes collègues d'avoir compris ma double tâche professorale et étudiante menée huit ans à temps plein, alors que je mettais sur pied le Centre de l'UQAT à Longueuil et sa majeure en création 3D. J'ai aussi cette pensée pour mes chevaux et Poème, dont le calme serein constitue mon oxygène; merci à Annick, Floréal, June, Christian, Scarlett, Caroline, Julien et Willie de m'avoir, tous à leur façon, soutenue à travers les bons soins qu'ils leur ont prodigués. Merci enfin à mes lecteurs pour leur curiosité envers ce nouveau phénomène porté par la jeunesse, qui nous invite finalement, par-delà le jeu, à mieux la comprendre.

TABLE DES MATIERES

AVANT-PROPOS	III
LISTE DES FIGURES	ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.
LISTE DES TABLEAUX.....	ERREUR! SIGNET NON DÉFINI.
LISTE DES ABREVIATIONS, SIGLES ET ACRONYMES	XXV
RÉSUMÉ	XXVII
INTRODUCTION	11
PREMIÈRE PARTIE :.....	47
DEMARCHE SCIENTIFIQUE	47
CHAPITRE I.....	49
PROBLEMATIQUE.....	49
1.1 Problématiser un phénomène complexe dans une démarche inductive.....	50
1.2 Cadre d'émergence du phénomène du LAN party	51
1.2.1 Contexte historique et social.....	51
1.2.2 Vers une société de loisir	52
1.2.3 Du jeu.....	55
1.3 Contexte économique et technologique	60
1.3.1 Portrait de l'industrie du jeu vidéo	61
1.3.2 Portraits des consommateurs	66
1.3.3 Historique des jeux vidéo	67
1.3.4 Les genres	70
1.3.5 Le principe réseautique	74

1.4 Stratégie méthodologique	76
1.5 Cadrage théorique en contexte exploratoire	78
1.5.1 Une problématique communicationnelle complexe	79
1.5.2 L'interaction comme fil conducteur	97
1.5.3 Conclusion.....	105
1.6 Questions de recherche spécifiques	106
1.6.1 Sous-questions de recherche.....	108
1.6.2 Objectifs de la recherche	109
1.6.3 Intérêts de la recherche	109
 CHAPITRE II	 111
 METHODOLOGIE	 111
2.1 La métaphore de l'orpailleur	112
2.1 Une théorisation née de la fusion de deux généalogies, méthodologique et conceptuelle	118
2.2 L'enjeu épistémologique ou la légitimité de la production scientifique.....	119
2.2.1 La posture épistémologique classique	121
2.2.2 Limites de la connaissance positive	123
2.2.3 Les fondements de l'approche constructiviste	125
2.2.4 Historique du constructivisme	127
2.2.5 Les diverses postures constructivistes	130
2.2.6 Le regard compréhensif.....	138
2.2.7 Le paradigme de la complexité.....	141
2.2.8 La démarche inductive	148
2.3 Objectif de la recherche.....	152
2.4 Généalogie méthodologique	152
2.4.1 Généalogie théorisante : les stratégies de recherche	154
2.5 Généalogie conceptuelle.....	177
2.5.1 Protocole d'enquête	180
2.5.2 Outils d'investigation (collectes de données).....	182
2.6 Protocole d'analyse des données.....	195

2.6.1	Production et validité du savoir scientifique selon la perspective d'analyse qualitative	195
2.6.2	Interprétation des résultats	197
2.6.3	Regards compréhensif et interprétatif.....	203
2.6.4	Validité des résultats.....	204
2.6.5	Présentation des résultats	205
2.7	Le terrain	206
2.7.1	Les sujets à l'étude	209
2.7.2	Précautions éthiques	212
2.7.3	La question du biais	213
2.7.4	Ententes avec les organismes légiférant les Tournois de LAN party	218
2.8	Conclusion.....	219
DEUXIÈME PARTIE.....		220
INTERPRÉTATION ET ANALYSE DES RÉSULTATS.....		220
CHAPITRE III.....		222
SOCIALISATION		222
3.1	L'identité.....	222
3.1.1	L'identité, une définition qui évolue avec la représentation de soi	223
3.1.2	Identité réelle et identité virtuelle : la confusion des genres.....	230
3.1.3	L'effet miroir sur l'identité	232
3.2	Identité et profilage global des sujets : qui sont les joueurs de LAN party ?	234
3.3	Pseudonymes et identité.....	258
3.4	L'interaction au cœur du lien social	267
3.4.1	Les jeux d'interaction	271
3.5	Socialisation	280
3.5.1	De la socialisation à la socialité.....	288
3.5.2	Les « âges » (ou stades sociaux) du joueur.....	289
3.6	Les tribus ludiques	295
3.6.1	Le LAN, une communauté d'intérêts	295

3.6.2	Le rôle initiatique du LAN	297
3.6.3	Rites, fétichisme et affects.....	299
3.7	Les impacts sociaux autour de la pratique du Jeu vidéo en réseau.....	304
3.7.1	Régulation sociale du jeu vidéo : perplexité parentale et bouderies conjugales 304	
3.8	Jeu vidéo, violence et addiction.....	306
3.8.1	Jeux vidéo en réseau, socialisation et asexualité	311
3.9	L'angélisme numérique.....	317
3.10	La question des genres en LAN	319
3.11	Le facteur présentiel	332
CHAPITRE IV.....		335
APPRENTISSAGE.....		335
4.1	La motivation	335
4.1.1	Motivation intrinsèque et extrinsèque	337
4.2	La motivation intrinsèque ou autoportée – importer le nouveau paragraphe sur ce point	344
4.3	Le « Fun factor »	344
4.4	Apprentissage	345
4.4.1	Apprentissages et jeux vidéo : l'approche américaine	352
4.4.2	Onze principes d'apprentissage à l'œuvre en LAN party	353
4.4.3	La notion de compétences transversales.....	355
4.4.4	Apprentissage et compétences en LAN, en présentiel et en virtuel	364
4.4.5	Apprentissage situé et éducation informelle.....	365
CHAPITRE V.....		370
L'ECOSYSTÈME DU LAN PARTY		370
5.1	L'organisation derrière le LAN.....	370
5.1.1	Le point de vue des organisateurs	370
5.2	L'approche systémique appliquée au LAN party	383
5.3	Pertinence et principe de la Théorie de l'Activité (T.A.).....	393
5.3.1	Définition de la TA.....	393

5.3.2	Procédures opératoires.....	394
5.3.3	Conclusions de la pertinence de la TA pour analyser notre terrain	402
CHAPITRE VI.....		406
VERS UNE PROPOSITION THÉORIQUE		406
6.1	La théorie du « LAN pédagogique ».....	407
6.2	Les « scoutismes électroniques ».....	409
6.3	Potentialités des conclusions théoriques.....	414
6.4	Les promesses du Serious Gaming, ces jeux dits sérieux.....	417
6.4.1	Jeux de simulation	418
6.4.2	Les « Casual Games » et le coaching individuel sur mesure.....	421
6.4.3	Jeux sérieux à visées thérapeutiques.....	421
6.4.4	Pertinences et détournements publicitaires.....	423
6.5	Perspectives.....	423
6.5.1	Expérimentation de LAN et de scénarios pédagogiques multi-joueurs : la ludéo pédagogie.....	423
6.5.2	Concevoir un scénario de LAN pédagogique en dix étapes faciles.....	424
6.6	Application expérimentale de LAN ludéo-pédagogique : déroulement	431
6.6.1	Portées et conclusions issues de la première expérimentation.....	432
6.6.2	Jeux vidéo en réseau et approche thérapeutique : le point sur la situation	435
CONCLUSION.....		440

LISTE DES FIGURES

Figure		Page
P.1	Hall de l'université ETS, Montréal; le 26 mars 2006 à 2:00 AM	1
P.2	Joueur endormi à son écran, LAN EVARENA (mai 2005, 1:30 AM).....	3
P.3	Affiche du LAN ETS 2006 (Source : LAN ETS)	3
P.4	Arrivée des joueurs : zone d'embarquement du LAN à 40\$ la place ⁴	4
P.5	Clan complet.....	5
P.6	Plan de la salle du LAN ETS 2006 : spatialisation des tournois.....	6
P.7	Le <i>PC-Tuning</i> : exemple de tour modifiée d'un ordinateur fonctionnel en Lego.....	7
P.8	Serveurs supportant le LAN en ligne.....	8
P.9	LAN ETS et sa foule de joueurs durant le tournoi (Jour 1).....	8
P.10	Le salaire des joueurs.....	9
P.11	Cartographie mentale (Mind-mapping) des divers thèmes abordés dans la recherche.....	10

⁴ Sauf mention contraire, les flous opérés sur les visages des sujets photographiés garantissent leur anonymat.

I.1	Posture théorique et articulation écosystémique des interactions opérées en LAN.....	44
I.2	Analyse théorique du Lan party comme dispositif d'apprentissage et de Socialisation.....	45
1.1	Le LAN party « spectacularisé » : finales de la ESWC à Paris Bercy (2006).....	56
1.2	Évolution du chiffre d'affaire mondial de l'industrie du jeu vidéo par segments (2003-2008). Source : AFJV.....	63
1.3	Évolution des revenus du jeu en ligne. Source : DFC intelligence.....	64
1.4	Capture d'écran du programme « SpaceWar ».....	67
1.5	Les trois pôles communicationnels médiatiques (adapté de Harvey, 1995)...	92
1.6	Transposition du LAN aux trois pôles de la communication. Inspiré de Harvey, 1995).....	94
1.7	Modèle écosystémique des formes d'interactions à l'œuvre dans un LAN party.....	103
2.1	Schéma comparé des modélisations systématiques et analytiques.....	135
2.2	Démarches comparées de l'étude de cas chez Yin (1984) et Gagnon (2005).....	160
2.3	Étapes de l'analyse par théorisation ancrée opérées durant la recherche.....	162
2.4	Analyse conceptuelle initiale du phénomène.....	163

2.5	Démarche par théorisation ancrée visant la modélisation d'un phénomène complexe.....	172
2.6	Les six étapes du processus de théorisation (inspiré de Paillé, 1994).....	177
2.7	Généalogie conceptuelle ayant servi de cadrage référentiel évolutif.....	180
2.8	Utilisation du cardiofréquencemètre mesurant l'impact physiologique du jeu vidéo sur les joueurs lors de finales (Photographies autorisées / C. Sirois).....	189
2.9	L'interprétation des données dans un processus d'analyse dynamique.....	200
2.10	De la méthode aux concepts : modèle écosystémique des interactions en LAN party.....	204
2.11	Équipe des bénévoles du LAN EVERANA (UQAT, 2005).....	210
2.12	La chercheuse est escortée par un organisateur du LAN ETS 2006 auprès de joueurs.....	220
3.1	Âge moyen comparé des joueurs de LAN (2003 - 2007).	237
3.2	Répartition des joueurs par sexe (2003-2007).	238
3.3	Répartition comparée des langues parlées par les joueurs participant au LAN (2003-2007).	239
3.4	Auto-évaluation comparée de la notoriété de chaque joueur du LAN au sein de la communauté des joueurs (2003-2007).	240
3.5	Années de fréquentation comparée de LAN (2003-2007).	241

3.6	Auto-évaluation du niveau d'expertise de chaque compétiteur (2003-2007).	242
3.7	Positionnement des joueurs du LAN interrogés souhaitant devenir joueurs professionnels (2003-2007).	242
3.8	Impact de la pratique du jeu vidéo sur les habitudes quotidiennes des joueurs fumeurs (2003-2007).	244
3.9	Impact du jeu vidéo sur les comportements (2003-2007).	245
3.10	Impact de la pratique générale du jeu vidéo sur la notion d'évaluation de vitesse du temps qui passe pour les joueurs de LAN (2003-2007).	246
3.11	Impact de la pratique générale du jeu vidéo sur le rêve auprès des joueurs de LAN (2003-2007).	247
3.12	Évaluation de la notion du temps consacrée à la pratique générale du jeu vidéo chez les joueurs de LAN (2003-2007).	248
3.13	Pourcentages de joueurs préférant le jeu vidéo « multijoueur » versus « singleplayer » (2003-2007).	249
3.14	Type de jeux les plus populaires auprès des joueurs de LAN (2003).	250
3.15	Impact de la pratique de jeu en réseau remplaçant d'autres activités des joueurs de LAN (2003-2007).	250
3.16	Types d'activités des joueurs de LAN remplacées par le temps consacré à la pratique de jeu vidéo en réseau (2003-2007).	251
3.17	Typologie des façons de « fonctionner ensemble » revendiquées par les équipes de joueurs de LAN (2003-2007).	253

3.18	Quantité de joueurs de LAN utilisant un « langage stratégique » pour communiquer ensemble en match (2003-2007).	254
3.19	Méthode de communication choisie en match pour communiquer stratégiquement en jeu chez les joueurs de LAN (2003-2007).	255
3.20	Proportion des joueurs de LAN mentionnant s'être disputé en équipe à cause d'une partie (2003-2007).	256
3.21	Pourcentage des joueurs de LAN jouant en « famille » à des jeux vidéo en réseau (2003-2007).	258
3.22	Pourcentage des joueurs estimant que jouer aux jeux vidéo en réseau c'est « communiquer » (2003-2007).	258
3.23	Analyse des types de rétroaction dans un LAN	275
3.24	Analyse des types d'interaction entre joueurs (étapes 1 et 2 de la socialisation).	279
3.25	Modes d'interactions et leurs effets rétroactifs sur la socialisation des joueurs en LAN.	281
3.26	Type d'accompagnateurs des joueurs que l'on retrouve lors du LAN.	284
3.27	Ratio des joueurs estimant que leur pratique des jeux vidéo en réseau est comprise et respectée par leurs proches (2003-2007).	284
3.28	Pourcentage des joueurs s'estimant en « famille » au milieu des autres joueurs de LAN (2003-2007).	287
3.29	Les quatre âges sociaux du joueur de LAN party	293

3.30	Modèle théorique systémique des enjeux de l'interaction en contexte de LAN.	295
3.31	Exemple d'initiation improvisée en LAN party.	302
3.32	Degré et proportion des joueurs de LAN qui se disent liés par une forme d'attachement à leur ordinateur (2003-2007).	303
3.33	Ordinateur « modifié » (Pc-tuning)	304
3.34	Autre exemple d'ordinateur modifié (Pc-tuning)	304
3.35	Pourcentage des joueurs de LAN mentionnant avoir eu des conflits avec des proches relativement à leur pratique de jeu vidéo en réseau (2003-2007).	311
3.36	Clan de joueuses, ETS 2006	324
3.37	Équipe semi-professionnelle des Frag-dolls avec la chercheuse : la question de l'exception et du genre en image. Photographie posée à la demande de médias.	325
3.38	Répartition des sexes chez les adeptes du jeu vidéo au Canada en 2009. (Source : ALD).	328
4.1	La pyramide des besoins selon Maslow (adaptation libre).	339
4.2	Courbe motivationnelle relative au développement des compétences selon le « Fun Factor ».	347
4.3	Proportion des joueurs de LAN estimant apprendre quelque chose à travers leur pratique de jeux vidéo en réseau (2003-2007).	350
4.4	Proportion des joueurs de LAN estimant apprendre davantage via leur pratique de jeu en LAN que sur les serveurs (2003-2007).	352

4.5	Proportion des joueurs de LAN ayant initié une autre personne aux jeux vidéo en réseau (2003-2007).	354
4.6	Répartition des liens avec les personnes initiées au LAN par les joueurs (données 2003-2007 fusionnées).	355
4.7	Schéma de St-Pierre (2007) citant Prashning (1998) : le transfert d'apprentissage	369
5.1	Organigramme organisationnel du LAN	373
5.2	Origine des membres participants à la mise sur pied d'un LAN Party.	375
5.3	Plan de la salle du LAN TS 2006 par zones d'activités.	380
5.4	Évolution du montant des prix de tournoi moyen distribués par gagnant.	384
5.5	Formule gagnante des priorités organisationnelles pour un LAN d'envergure.	385
5.6	Le sous-système du joueur et ses enjeux en contexte de LAN party (section gauche du schéma).	386
5.7	Le sous-système du joueur et ses enjeux en contexte de LAN party (section droite du schéma).	387
5.8	Le sous-système de l'équipe au sein du LAN et ses enjeux (section gauche du schéma).	388
5.9	Le sous-système de l'équipe au sein du LAN et ses enjeux (section droite du schéma).	389
5.10	Le sous-système « jeu » et son impact sur le joueur (section gauche).	390

5.11	Le sous-système « jeu » et son impact sur le joueur (section droite).	391
5.12	Organisation systémique générale du LAN party (section gauche).	392
5.13	Organisation systémique générale du LAN party (section droite).	393
5.14	Le sous-système du comité organisateur du LAN et ses impacts sur les instances d'un LAN party.	394
5.15	Écosystème du LAN Party, transposé à l'approche systémique de la théorie de l'activité d'Engeström.	400
6.1	Modèle du « LAN pédagogique » facteur d'apprentissage.	409
6.2	Le LAN : où la métaphore scout ou militaire n'est jamais loin. (Photographie autorisée, LAN ETS.)	413
6.3	Festival « HackFest » basé sur un concours de hacking (Québec, le 7 novembre 2009).	416
6.4	Visuel extrait du jeu sérieux à visée thérapeutique « Snow World » créé pour U.W. by Imprint Interactive Technology, Inc. Source: Hunter Hoffman, U.W. (2006), cité sur http://www.nvidia.com/object/IO_38272.html (consulté le 20 décembre 2009).	424
6.5	Concevoir un LAN pédagogique en dix étapes	426
6.6	Détails des opérations de conception du LAN pédagogique	429
6.7	Compétences particulières qu'implique la tenue d'un LAN pour l'enseignant	431
6.8	Carte aérienne du jeu et des interactions mises en scène durant l'examen.	432

C.1	Schématisation d'un « LAN pédagogique » facteur d'apprentissage.	448

LISTE DES TABLEAUX

Tableau
Page

1.1	Inspiré de Solar (2001) : Spécificités constitutives d'une équipe et d'un groupe.....	86
2.1	Spécificités des approches qualitatives selon les stratégies étudiées. (Inspiré de Brouillet, 2006).....	157
2.2	Suivi détaillé des LAN couverts par la recherche.....	208
3.1	Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 15.	243
3.2	Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 19	246
3.3	Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 21	248
3.4	Quel est votre objectif d'équipe?	252
3.5	Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 32	254
3.6	Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 34	256
3.7	Typologie des interactions et leur impact relationnel sur la socialisation.	276
3.8	Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 40	285
3.9	Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 42.	288

3.10	Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 43 (données 2003-2007 fusionnées).	330
4.1	Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 11.	343
4.2	Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 35 (réponses fusionnées en 2003/2007).	351
4.3	Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 36.	353
5.1	Tableau historique comparatif des spécifications des LAN ETS (2002-2006).	378
5.2	Budget typique d'un LAN commandité.	382

LISTE DES ABREVIATIONS, SIGLES ET ACRONYMES

CMO ou CMC	Communication médiatisée par ordinateur ou Computer Mediated Communication.
CS	Acronyme pour Counter Strike. Jeu de tir à la première personne, joué par deux équipes de 5 joueurs, incarnant des terroristes contre des anti-terroristes, et dont le but est de désactiver ou poser une bombe
EAI	Environnement d'Apprentissage Informatisé
ESWC/CMSP	Electronic Sports World Cup ou Coupe du Monde des Sports Électroniques
LAN	Local Area Network
LQJR	Ligue Québécoise du jeu vidéo en réseau
MMOs ou MMOGs	Massively Multiplayer Online Games ou jeux en ligne massivement multi-joueurs.
NTIC/TIC	(Nouvelles) Technologies de l'Information et de la Communication.
OMG	Expression utilisée dans le domaine des LAN party : « Oh my god » sensée signifier « Oh mon Dieu », exprimant l'étonnement (voir Head-shot), elle est utilisée pour tout en signe de dérision soulignant la fatigue : « OMG c'est plate (ennuyeux) », « OMG un crayon », etc.
SGLE	Système de Gestion du LAN ETS
TA	Théorie de l'activité.
TICE	Technologies de l'information et de la communication pour l'éducation.
UQAM	Université du Québec à Montréal

UQAT	Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue
WCIII	WarCraft III. Jeu de stratégie où diverses civilisations s'affrontent. Il nécessite la gestion de ressources humaines et matérielles (bois, or, bâtiments)
WCG	World Cyber Games

RÉSUMÉ

Cette thèse interroge le potentiel communicationnel et éducatif d'un nouveau type de dispositif sociotechnique événementiel: le LAN party. Elle documente depuis 2001 ce constat étonnant : des centaines de joueurs interrogés mentionnent devoir aux compétitions de jeux vidéo leur maîtrise de l'anglais, de l'informatique, de la réseautique, d'un esprit tactique ou sportif et des rapprochements avec équipiers ou adversaires devenus plus proches. Parlerait-on ici d'une pratique collective du jeu vidéo qui soit facteur d'apprentissage et de socialisation? Le LAN party est une compétition de jeux vidéo en réseau local pouvant réunir plusieurs centaines de joueurs par équipes sur plusieurs jours au même endroit. Un réseau informatique y supporte l'interconnexion de serveurs locaux aux ordinateurs que tous apportent sur place en vue d'un tournoi d'équipes qui s'affrontent sur des jeux multi-joueurs de stratégie et de tir. Exploratoire et ethnographique, d'abord portée par une intuition, cette étude de cas a été menée de 2001 à 2009 dans la foulée du courant constructiviste, en s'appuyant sur le paradigme de la complexité et le courant interactionniste, en vue d'analyser les relations entre joueurs. Prenant la forme inductive d'une théorisation ancrée inspirée de la Grounded Theory (Glaser et Strass, 1967), elle synthétise ses conclusions en une proposition théorique : le LAN pédagogique. L'étude longitudinale in-situ de grands LAN québécois populaires (2003-2007), offre des comparaisons statistiques appuyant le portrait d'équipes et de joueurs interrogés issus de la génération montante des 15-25 ans. Par le biais de rapprochements sociaux qu'il offre, le LAN incarne un rite de passage (Goguel d'Allondans, 2002) fondé sur un système tribal (Maffesoli, 2000) où le contexte compétitif favorise socialisation, apprentissage et développement de compétences nouvelles (Brougère, 2005; Gee, 2003), dans un parallèle étonnant avec des mouvements tels que le scoutisme de Baden-Powell. Interdisciplinaire car fondée sur la complexité, une généalogie conceptuelle nourrie d'auteurs voyant dans l'interaction, l'assise des enjeux relationnels (Edmond et Picard, 2008). Cela permet d'envisager ici la socialisation comme un construit identitaire (Piaget, 1937) et un autrui généralisé (Mead, 1934), où s'observent des patterns sociaux devenus rituels en cadre expérientiel (Goffman 1974) pour former un écosystème (Bateson, 1980). Cette optique permet de rattacher l'apprentissage à une expérience où la motivation joue un rôle-clé (Vallerand 1997). En s'inspirant de la théorie de l'activité selon Engeström (1999), une modélisation écosystémique du LAN dévoile que l'identité du joueur se nourrit d'une socialisation introspective et évolutive par paliers (ou « âges du joueur ») en présentiel, renforcée en virtuel par l'expérience dite « optimale » des jeux vidéo multi-joueurs en réseau local. Des apprentissages s'opèrent via les interactions typiques du LAN : celles en présence se superposent à celles réalisées en jeu, dites « alteractions », et ensemble favorisent introspection et feedbacks sociaux. Le modèle théorique du LAN pédagogique offre donc la superposition unique et simultanée, d'un phénomène humain rassembleur prenant place dans deux mondes à la fois. La pertinence de cette thèse est de proposer un nouveau dispositif sociotechnique transposable à d'autres contextes de pratique dans tout laboratoire informatique, sous forme de scénarios d'apprentissage en LAN, permettant de communiquer des contenus en détournant l'usage de ces jeux vidéo multi-joueurs populaires qui savent mobiliser ces générations dont ils incarnent aussi partie du langage et de la culture.

SUMMARY

TRIBES IN PLAY: Perspectives on learning and socialization in context of LAN parties

This thesis examines the communicative and educational potential of a new type of social and technical event: the LAN party. It documents since 2001 a surprising report : hundreds of players specify their knowledge of english, of data processing, of a tactical and sporting attitude, inducing proximity with team members, is due to the practice of local network video games. Can we consider this practice as an element of learning and socialization? The LAN party is a competition of network video game based on a local system which can gather hundreds of partners divided in teams, for several days, at the same place. A computing network is connected to local servers and computers provided by all players. The LAN is a tournament into which the players compete through multiplayer games regarding strategy and shooting. Exploratory and ethnography, at first raised from intuition, this case study has been developped between 2001 and 2009, and takes place in the sphere of influence of the constructivism leaned on the paradigm of complexity and the interactionist effect, including a view to analyze relationships between players. We have selected the inductive appearance of a stabilized method, according to the Grounded Theory (Glaser & Strauss, 1967), whose issues are synthesized through a conceptual model: the “Pedagogic LAN”. The longitudinal in-situ analysis of popular Quebecer LAN (from 2003 to 2007), supplies schedules of comparisons, signaling the representation of questioned teams and players from 15 to 25 years old. By means of social proximity, the LAN reveals an opportunity of passing rite, based on a tribal organization (Maffesoli 2000) in which the competitive circumstances imply preference to socialization, initiation and expansion of new abilities (Brougère, 2005; Gee, 2003), compared to the scouting movement of Baden Powel. A conceptual interdisciplinary genealogy, based on complexity, entertained from writers which consider the interaction as a stake of relationship, allows to consider socialization as an identity structure (Piaget, 1937) as well as generalized fellow (Mead, 1934) in which we observe social patterns that became ritual inside an experiment (Goffman 1974); and the whole is perceived as an ecosystem (Bateson, 1980). This enables the joining of the initiation to an experiment inside which motivation operates a fundamental function (Vallerand 1997). Taking inspiration from the theory of activity according to Engeström (1999), a systematic modeling of the LAN reveals that the player identity thrives of an introspective and progressive socialization, through levels (or age of player) in the presential dimension. It is virtually strengthened through the experiment of “Flow”, supplied by the practice of multiplayer video games through local network. With a background made of optimized initiation through the typical interactions in LAN, the introspection is favored in virtual mode and the social feedbacks in presential mode. The conceptual model of the “Pedagogic LAN” is made of simultaneous superposition of a human gathering a event taking place in two worlds at the same time. We suggest a new sociotechnic device transposable to other contexts of practice in any computing class, built like a pedagogic scenario of LAN, allowing information about subject matters, while diverting the practice of popular multiplayer video games, able to mobilize those generations whose games represent part of culture and language.

PRÉAMBULE

Dimanche 26 mars 2006

« Ils sont partout. Hordes de guerriers épuisés de s’être battus, il y en a à perte de vue. Plusieurs centaines de jeunes hommes sont ainsi réunis sous le vaste hall de l’édifice public. C’est plutôt silencieux quand on sait qu’on pourrait dénombrer ici plus de 400 corps comprimés dans à peine autant de mètres carrés. On peut difficilement bouger et il faut regarder partout où l’on met les pieds. On doit enjamber des bras, des jambes, des têtes dépassant des tables, et tous jonchent le sol pêle-mêle. Dans ce Capharnaüm, il est bien difficile de savoir qu’est-ce qui appartient à qui, qui se trouve où, et dans quel sens. On ne distingue plus les masses corporelles des sacs de couchage égarés entre les câblages réseau ou les fils électriques dispersés. Pour qui foule ce lieu pour la première fois en tentant d’enjamber les corps inertes, la seule métaphore qui vienne en tête est un champ de bataille. Nous sommes en 2006 en plein centre-ville de Montréal et qu’on le croit ou non, c’est sous le toit d’une université que se déroule la scène.



Figure P.1 Hall de l’université ETS, Montréal; le 26 mars 2006 à 2:00 AM.

Alors que plusieurs ont rendu l’âme depuis longtemps, la tête sur leur clavier, des lettres estampées dans leurs joues, s’échappent du fond de la salle des cris secs et furtifs, arrivant par vagues, très spécifiques à l’endroit. Ils trahissent la présence d’un second regroupement de tireurs, transis d’excitation par leur chasse à l’homme. Dans le milieu, on sait bien qu’avec tout premier regroupement, vient un second qui ne se tient jamais loin. Les troupes de combat, absorbées par leur tâche, ne voient rien des corps qui les entourent. Il est 1h50 du matin, elles

n'ont pas terminé ce qu'elles ont commencé. Les hommes attendent les ordres de leur capitaine; que dis-je, ils les anticipent en les devançant presque d'un dixième de

secondes avant même qu'il ne crie les ordres. Ces gars-là font ça ensemble depuis si longtemps qu'ils ont appris à penser « ensemble », avant même d'agir. Comme le dit et le répète souvent le capitaine : « On fonctionne ensemble, mais on agit avant de penser ».

Voici des heures qu'ils ne savent même plus s'ils ont faim ou soif, s'ils doivent ou non bouger pour éviter un engourdissement fatal ou même si leur vessie est pleine. Pour l'heure, ils se cachent toujours comme des rats, osant à peine respirer, les sens aux aguets, perdus au cœur des dédales sombres de couloirs infinis et couverts de graffitis. Haletant entre les gaz fumigènes et enjambant à tout moment les corps de leurs comparses tombés sous leurs yeux sans qu'ils puissent se permettre d'avoir le moindre scrupule, ils tiennent bon, traquent l'ennemi et tirent à vue sans pitié. On peut être sûr qu'avec le genre d'entraînement qu'ils ont reçu, tant que le boulot n'est pas fini, ils ne renonceront pas.

En tenue de treillis pour les uns et de guérilleros pour les autres, un code d'honneur quasi chevaleresque les unit pour tenir jusqu'au bout, quitte à se sacrifier pour l'autre tout en sachant au dernier moment saluer dignement celui qui causera leur perte. Pourtant, voilà deux jours que ça dure et aucun d'entre eux ne veut rendre les armes; aucun d'entre eux n'hésitera non plus à faire feu le premier. Ce n'est pas pour l'honneur, ni pour un pays; ce n'est ni pour Dieu ni pour une quelconque croyance, et c'est encore moins pour une femme. Les derniers survivants continuent de se mitrailler, les autres n'ont que le temps de faire signe à leurs camarades qu'il est déjà trop tard, rien à faire décidément : ils vont mourir.

Soudain, l'un d'eux lâche un ultime appel de ralliement mais tous poussent un cri de surprise; y compris les spectateurs incrédules derrière eux, qui mangent bruyamment leurs émotions avec leurs chips depuis près d'une heure. Quand le dernier homme tombe au combat, hurlant sa frustration dans le hall, c'est tout le groupe comme un seul corps, qui soupire violemment comme un seul corps, en basculant sur sa chaise. L'un se tient la tête, l'autre remet en place nerveusement sa casquette, le dernier fait mine d'enlever cette chemise d'ennemi public numéro un, un peu trop grande pour lui. Souriant faussement sur sa frustration, il rejette au loin sa souris.

Les premiers moments de stupeur passés, les jurons étouffés sont remplacés par les cris et sifflements de joie qui émanent de l'autre bout du hall, d'où émergent cinq adolescents d'une quinzaine d'années, le regard bon enfant, les joues roses, les yeux brillants. Pas encore des hommes, ils viennent pourtant d'écraser l'ennemi sans vergogne et de désamorcer bien des bombes. Comme le veut l'éthique du milieu, ils saluent sans rancune le clan terroriste qui leur faisait front et a finalement perdu la partie. On pourrait se croire dans un mauvais film américain, mais le scénario était pourtant loin d'être écrit. Avec une franchise et admiration réciproques, après s'être jaugés d'un regard neuf porté sur chacun, tous se serrent finalement la main en se lançant l'ultime « Good Game » qui clôt le combat. Sans rancune.

Il est maintenant deux heures du matin. Vous avez été les témoins silencieux d'une nouvelle frappe sur Counter Strike et venez d'assister aux derniers instants d'une demi-finale de LAN party. »

Notes tirées du journal de bord de la recherche

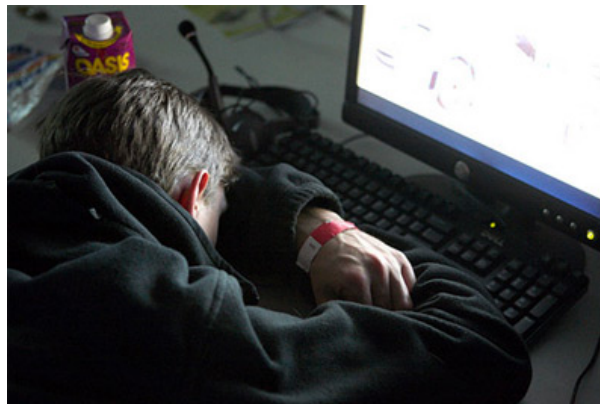


Figure P.2 Joueur endormi à son écran, LAN EVARENA (mai 2005, 1:30 AM).

Déroulement typique d'un LAN : le cas du LAN ETS

Chaque année dès le mois de janvier, des affiches annoncent la tenue du prochain LAN ETS (généralement en mars) sur les murs des CEGEP et des universités constituant les principaux bassins de joueurs du LAN ETS. Voici celle qui annonçait le LAN ETS 2006 rapporté ici.



Figure P.3 Affiche du LAN ETS 2006 (Source : LAN ETS).

Pour l'observateur, le LAN c'est à première vue des « amas » de personnes qui, assises ou debout, passent entre un et trois jours dans un espace anonyme de hall d'école ou de gymnase aussi étroit qu'inconfortable, circonscrit dans un espace déterminé par le mobilier fourni aux équipes (tout au plus deux tables et quelques chaises) et réservé à leur nom.

Dès leur arrivée, les joueurs installent leurs ordinateurs sur les tables qui leur sont allouées, tel un étal de marché où ils devront vivre plusieurs jours durant. On y trouve matériels informatiques divers mis côte-à-côte selon un ordre quasi rituel; écran, tour placée avec précaution, filage, prises et rallonges électriques, tapis de souris, clavier et souris ergonomiques, et enfin quelques breloques et autocollants fétiches. Ceci, c'est l'arène des sportifs. Côté tenue, les T-shirts sont de mise dans un LAN. Quelques équipes, parmi les plus organisées, et bien sûr les équipes d'expérience commanditées, arborent ainsi des chandails assortis pour l'occasion, dans un souci de cohésion de l'image publique de leur clan.



Figure P.4 Arrivée des joueurs : zone d'embarquement du LAN à 40\$ la place.

Il arrive qu'on lise sur ces T-shirts le nom du clan, le pseudonyme du joueur et parfois le numéro d'équipier, selon une coutume inspirée des sports. Mais affiché ou non, le LAN est le royaume du pseudonyme; les joueurs ici ne répondent pas à leur prénom mais à ce « nickname » bien connu des semblables, qui les identifie sur les serveurs anonymes du Web et qui s'associe, enfin, à un visage lors du LAN, au grand plaisir de tous. On les voit parfois aussi personnaliser de façon plus individuelle l'espace qui leur est octroyé avec nounours, gadgets divers et fonds d'écran visant à se démarquer et à porter chance.



Figure P.5 Clan complet.

Le pseudonyme reflète souvent un aspect du caractère ou des habiletés du joueur, voire son rôle dans l'équipe; « Sniper » est courant pour le tireur d'élite du groupe, « Nerd » assez typique du capitaine, souvent « cerveau » de l'équipe établissant les stratégies en jeu, etc.

Nombre de joueurs sont surtout particulièrement fiers d'arborer une tour d'ordinateur PC (le caisson métallique contenant processeur etc.) personnalisée : c'est le principe du PC-Tuning, une mode inspiré du « Car-Tuning » automobile, qui est un concours de voitures modifiées et les plus étonnantes.

Le PC-Tuning est de fait un concours de « tours PC modifiées », et le LAN en offre souvent l'occasion d'une revue étonnante. Par ailleurs, les places réservées aux tables (souvent des bureaux d'école de la polyvalente où se tient l'événement, comme pour le LAN ATI du Cégep E.Montpetit de Longueuil) sont attribuées, non pas au hasard mais à la demande des joueurs ou selon leur réservation; les équipes sont regroupées par type de tournois. Dans un coin on trouve les joueurs sur CS et dans un autre ceux de WC3.

C'est ici que débute le concept d'équipe, puisque l'idée est de regrouper les membres d'une même équipe jouant simultanément à un même jeu contre une autre équipe du même nombre, en les plaçant côte-à-côte ou dos à dos, mais jamais en rangées de classe, dans le même sens, pour ne pas voir les écrans adverses en regardant plus loin devant soi. Les organisateurs offrent en effet des places « pensées » pour les équipes en vue d'éviter les tricheries, tels les coups d'œil par-dessus l'épaule pour voir l'écran adverse en match.

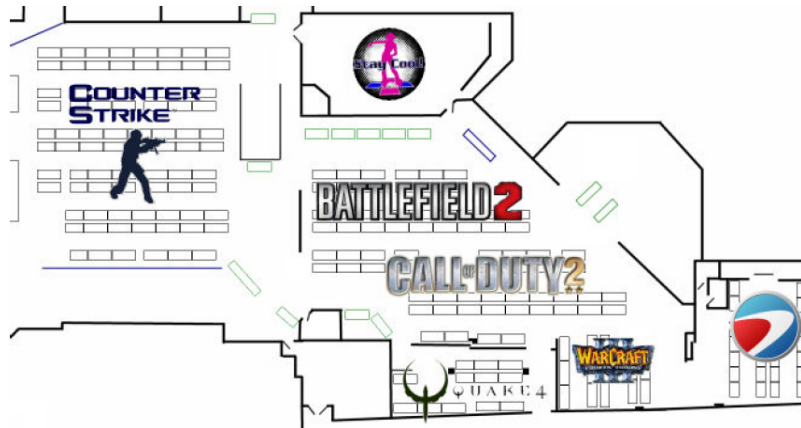


Figure P.6 Plan de la salle du LAN ETS 2006 : spatialisation des tournois.

Les tables et les zones de jeux sont encadrées par une estrade centrale, dite « stage », qui est le lieu de contrôle névralgique des administrateurs de tournois.

L'estrade représente une instance de référence pour les joueurs, autrement dit elle symbolise la structure du comité organisateur du LAN; elle est une sorte de tour de contrôle ou de poste de commande de pilotage pour suivre les joueurs en temps réel. Il est surmonté d'écrans faisant défiler des informations nécessaires aux joueurs concernant le tournoi. Ce *stage* est équipé de micros, comme le lieu dit de « direction générale » ou « QG » du LAN d'ailleurs, ainsi les joueurs peuvent être informés à tout moment par micro, quelles que soient les situations. Des micros sont aussi à la disposition des commanditaires de matériels, jeux et consoles qui souhaitent faire connaître leurs produits via des animations et publicités, une pratique mercantile à laquelle le LAN n'échappe pas. C'est ensuite l'heure de la prouesse : l'équipe réseautique du comité organisateur réalise tous les branchements et connections entre tous les ordinateurs.

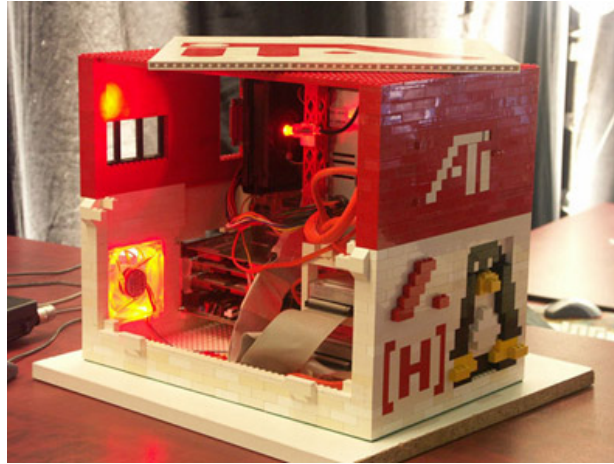


Figure P.7 Le *PC-Tuning* : exemple de tour d'ordinateur personnel et fonctionnel, faite en Lego.

On assure accès internet, adresse informatique (IP) à chaque joueur, câbles, rallonges et multiprises, application des protocoles de sécurité (modes d'emploi en cas d'attaque de virus, telle une infection de « worms », ou « vers informatiques » entre ordinateurs, etc.). C'est le défi du LAN et son caractère quelque peu miraculeux, puisque tout le réseau est monté en direct en quelques heures, reliant ainsi parfois plus de 600 ordinateurs qui étaient dispersés quelques heures plus tôt. A ce stade apparaît l'équipe technique qui aura dans les journées précédentes, et sous le contrôle du directeur technique, préparé la logistique, formé tous les responsables en attribuant à chacun sa tâche. L'équipement prend forme avec les courses de câbles; généralement, les réserves prévoient plus de 700 câbles de toutes longueurs au cas où ; des relais électriques, contrôles de tensions, protections des serveurs, les passages de câbles pour ne pas que les joueurs se prennent les pieds dans les fils entre les allées, la signalétique du LAN, des commanditaires, des bannières et écrans LCD tenant compte de la configuration des bâtiments et à l'aide de grands plans sur papier. À ce stade, chacun défend son secteur, le réseautage est aussi humain : le responsable des serveurs avec son équipe vérifie tous les emplacements; celui de la réseautique compte tous les branchements nécessaires par table; celui de l'alimentation électrique s'assure de la sécurisation de tous les raccords. Un responsable « sécurité » intervient à chaque sollicitation, et se porte ensuite garant de la norme et de la conformité requise d'après les réunions d'équipes et la consultation des services de sécurité de l'établissement, pour accueillir un public de plus de 600 personnes accompagnées avec une

équipe d'au moins 20 surveillants. Une équipe propre à l'ETS vérifie de son côté la conformité des branchements et installations en qualité d'hébergeur de public.

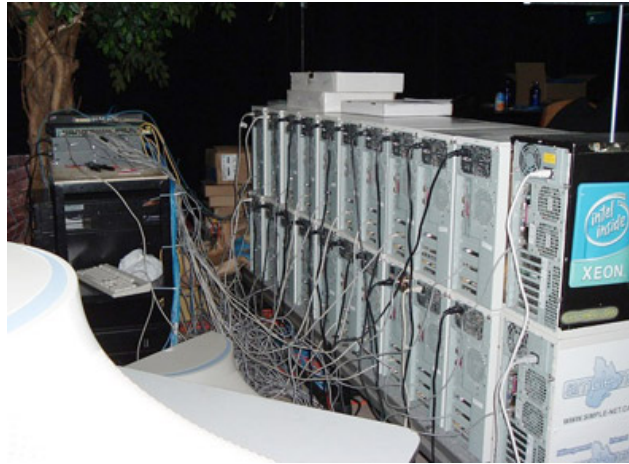


Figure P.8 Serveurs supportant le LAN en ligne.

Leur mission est de prévenir tout incident d'ordre humain et matériel (disputes, courts-circuits, vols de matériels ou de prix laissés sans surveillance, montée en température trop rapide des locaux pouvant altérer les ordinateurs, ce qui explique aussi pourquoi les LAN ne se déroulent pas l'été). Ils comptabilisent aussi le stock appartenant à l'ETS ou loué par le LAN de façon à prévenir tout contentieux.



Figure P.9 LAN ETS et sa foule de joueurs durant le tournoi (Jour 1).

Dès lors, le tournoi commence, il durera près de deux jours entrecoupés de rares sommeils volés. « On dort comme on se couche », voilà un dicton fait à la mesure pour le LAN.

Après les éliminatoires du LAN arrivent les finales, spectacularisées : le vedettariat est à l'honneur, les finalistes sont mis en scène, placés sur le « stage » en vue d'absorber la foule, d'assurer une meilleure visibilité aux spectateurs, commanditaires et médias (de plus en plus présents dans les LAN) et d'éviter les tricheries. Après le match, chacun se serre la main, se salue d'un « Good Game » dont l'esprit fair-play est à l'image du phénomène.



Figure P.10 Le salaire des joueurs.

Les gagnants reçoivent publiquement des prix souvent plus symboliques qu'autre chose (jusqu'en 2004), devant une foule de curieux, de camarades, de parents et des vaincus du tournoi venus apprécier leurs techniques. Après, le LAN se dissout, les bénévoles se rassemblent pour fêter un peu, se reposer enfin, et chacun repart chez lui regagner les réseaux du Web, riche d'une notoriété gagnée ou d'un esprit de challenge ravivé par l'évènement. Toutes ces façons d'être ensemble nous ont convaincu du potentiel de recherche qu'incarne le LAN party pour les communications, en nous amenant à distinguer trois formes d'interaction récurrentes entre joueurs, soient : 1/ des formes de socialisation, 2/ des jeux identitaires et enfin 3/ des apprentissages découlant de l'une ou l'autre des deux premières notions, sans s'y limiter. Carrefour humain et technologique, prouesse réseautique et événementielle, le LAN est un phénomène social complexe et méconnu, à tort. Malgré le peu de littérature traitant directement du sujet, il reflète pourtant des considérations ancestrales de type tribales et sportives, celle d'une jeunesse mobilisée par un phénomène technoculturel peut-être passager mais toujours rassembleur et initiatique quant à sa dimension festive et compétitive.

INTRODUCTION

« On a tellement insisté sur la déshumanisation, le désenchantement du monde moderne, sur la solitude qu'il engendre, que l'on n'est même plus à même de voir les réseaux de solidarité qui s'y constituent. » (Maffesoli, 2000)

Dans l'obscurité de la salle où nous le découvrons pour la première fois en 2001, le LAN party nous est apparu comme un phénomène totalement « underground⁶ ». Nous étions face à un événement câblant littéralement des centaines de corps à d'autres, tous assis côte à côte ou dormant, épuisés, sur leur chaise ou sous des tables, par l'entremise de claviers et souris. Tout ceci formait, aux yeux du néophyte, l'immense tissu organique, tout en périphériques, d'un corps social cyborg digne des plus grandes dystopies⁷.

Pourtant, une fois l'étonnement passé et quelques propos échangés avec des joueurs, tout ressemblait finalement davantage à une énième manifestation de l'esprit fondamentalement grégaire de l'homme, de ce besoin de réunion tribale qui a réuni nos semblables au coin du feu pour jouer, danser et chanter, depuis la nuit de temps. Dans cette optique, les considérations de socialisation, de culture, de loisirs, de jeux, de simulations et d'apprentissages, et bien avant eux, le besoin humain fondamental de communiquer *avec* et *sur* son environnement, forment les larges avenues pavées des ouvrages d'auteurs débattant de ces sujets depuis des siècles.

Pourtant, nous avons arpenté des terres inconnues comme un anthropologue inquiet d'être ou non toléré par ceux qu'il observait discrètement, pendant près de huit ans, sans nous

⁶ *Underground* réfère ici aux phénomènes sociaux peu connus, souvent manifestes d'une contre-culture.

⁷⁷La *dystopie* réfère à une utopie fictionnelle offrant une vision plutôt noire de l'avenir, et propre aux univers de la science-fiction, dont 1984 de G. Orwells est l'exemple par excellence.

douter de ce sur quoi ce travail déboucherait. Et pour cause; l'œuvre est dans le risque, et le risque est un art de vivre coûteux et délicat, surtout lorsqu'il s'agit d'observer les mœurs de clans rivaux issus d'une génération en rupture avec les précédentes, dans deux mondes superposés à la fois.

Du cœur d'environnements virtuels aux petites heures du matin, où ne résonnent plus que les ronflements des machines par-dessus ceux des joueurs, nous avons été conduit à découvrir une jeunesse dont les considérations allaient nous mener à comparer ses valeurs à celles de la génération qui la précédait : lorsqu'on vit « pour le fun », à quoi faut-il s'attendre?

Cette thèse a pris la forme d'une étude de cas exploratoire, ethnographique et longitudinale, menée de 2001 à 2009. Née d'abord d'une intuition inspirée des confidences des premiers joueurs interrogés, elle a cherché à documenter le phénomène du jeu en réseau local, suite à l'étonnant constat de joueurs affirmant avoir développé des habilités cognitives, sociales et psychomotricielles grâce aux jeux vidéo en réseau pratiqués en contexte compétitif, dans un cadre relevant plus du sport que du divertissement de masse. Esprit tactique et sportif mais aussi stratégies collaboratives étant mises de l'avant par les joueurs, l'interrogation première de cette étude a porté sur ces aspects du LAN party pouvant favoriser apprentissage et socialisation : aurait-on méjugé du besoin de la jeunesse à se rassembler pour apprendre ensemble, là où médias, experts et rumeur populaire craignaient pourtant l'abrutissement de toute une génération par les jeux vidéo, et l'éclatement d'un lien social victime du principe réseautique.

D'un point de vue purement étymologique, « L.A.N. » signifie en anglais « Local Area Network », et « party » réfère à un événement, ou fête. Cependant, le genre de cet anglicisme pose encore problème dans la langue française où il n'est pas encore clairement établi. Aussi suivrons-nous dans cette thèse la tendance générale, qui utilise le masculin du « LAN » pour sa dimension « réseau », et son féminin pour signifier davantage la partie événementielle de l'événement. Une « LAN partie », qui se dit aussi plus simplement « une LAN », souligne davantage la dimension humaine de l'événement physique qui se déroule autour du réseau. Enfin, l'acronyme LAN spécifié plus haut venant de l'anglais, il pourra se lire et s'accorde au singulier comme au pluriel, selon son contexte référant, au phénomène dans sa globalité.

Terrain de la recherche

Cette recherche s'intéresse à ceux qui participent à des compétitions de « sports électroniques »⁸, et leur donne ici la parole. Les LAN les plus courus au Québec, qui sont ceux que nous avons étudiés sur huit ans, se caractérisent par la réunion physique dans une aréna ou un hall d'institution publique, de plusieurs centaines de joueurs. Ces événements peuvent durer de 2 à 3 jours; s'ils débutent parfois le vendredi soir avec l'arrivée des joueurs et le montage du réseau, ils ne s'achèvent souvent que le dimanche en début d'après-midi avec la tenue des finales.

Les équipes, qui se forment parfois sur place, sont le plus souvent constituées bien avant le LAN sur des serveurs de jeux en ligne (ou portails de jeux sur Internet). Informées par le bouche-à-oreille, forums ou via le site de la LQJR, les joueurs s'inscrivent donc par équipe ou en solo, en vue de s'affronter virtuellement et en personne, dans le cadre d'un tournoi éliminatoire de jeux vidéo multi-joueurs, organisé à la manière d'une compétition sportive classique, tel qu'en tennis par exemple. L'objectif des participants est de confronter leurs habilités tactiques et psychomotricielles, via une gestion intelligente des règles communes au jeu vidéo. Celles-ci supposent des tâches précises à effectuer dans un temps limite et un environnement commun aux deux équipes : la « map » du jeu. Il faut aussi anticiper les actions posées par l'équipe adverse en déjouant leurs stratégies qui peuvent tenir également compte de ce qu'ils savent des habitudes de leurs adversaires. Ces jeux sont joués en équipe le plus souvent, à cinq sur Counter Strike, tandis que certains jeux permettent aussi des tournois en petites équipes, voire individuellement, tel que sur Warcraft III.

Ces jeux sont multi-joueurs, c'est-à-dire que les participants peuvent jouer et se retrouver à plusieurs en même temps dans l'interface du jeu, pour poursuivre une quête commune ou qui les oppose, via un avatar⁹ qu'ils dirigent et qui les représente dans le jeu. Ils posent ainsi, selon

⁸ Les sports électroniques, de l'anglais *e-sports*, réfèrent à des compétitions de jeux vidéo en réseau multi-joueurs, avec des pratiques régulièrement d'entraînement sur PC ou console sur Internet ou en LAN, en vue de tournois régis par des ligues de jeu (LQJR au Québec, etc.). Ces sports ont leurs joueurs élites et leur star-système (notamment en Asie et Corée du Sud très férues de cette culture), et gagnent leur vie via les prix de grands tournois internationaux tels l'ESWC (Electronic Sport World Cup, Europe) ou les WCG (World Cyber Games, Asie), pouvant frôler les 100 000 \$ US/ an.

⁹ Un avatar, terme plutôt emprunté ici aux MMOS, peut à ce titre être entrevu comme le personnage virtuel symbolisant graphiquement le joueur dans la partie de jeu vidéo, et qu'il contrôle via sa souris, son clavier ou son joystick du point de vu matériel, mais aussi via l'interactivité programmée du point

la cartographie de mondes virtuels des jeux, établie en niveaux ou « maps », des actions précises, tels des déploiements ou guet-apens, à des fins compétitives ou collaboratives.

Les jeux qu'on retrouve en LAN sont pour la plupart de type « shooter », c'est-à-dire des jeux de tir à la première personne, où l'on voit à l'écran ce qui serait notre vision dans la réalité, tandis que notre main tient l'arme qui nous sert. Le jeu le plus commun aux LAN est Counter Strike (CS); on y retrouve aussi Battlefield 1942 (BF2); Call of Duty (CoD) ou encore Quake. Il y a aussi les tournois organisés sur des jeux de stratégie (gestion de civilisations appelant à gérer des troupes et des ressources et à en envahir d'autres), tel Warcraft III (WC3). Tous les jeux joués en LAN sont des licences individuelles, déjà installées dans le PC que chaque participant apporte sur place. Ordinateurs et donc jeux sont supportés et interconnectés par les serveurs du réseau informatique monté localement en quelques heures, à même le milieu public où se tient l'évènement. Le principe du « réseau local » s'appuie donc sur un système réseautique d'interconnexion de tous les ordinateurs personnels apportés par chaque joueur à tous les autres, dans un cadre technologique et humain clairement circonscrit par l'espace physique du lieu et virtuel du câblage réseau : c'est le « LAN ».

Chacun de ces événements constitue à sa façon et le temps d'un week-end de compétition, des niches sociales relativement marginales, articulées autour d'une pratique à la fois présentielle et virtuelle des jeux vidéo, suivant des règles de tournoi précises, encadrées par des organisateurs. Les LAN se tiennent ponctuellement (tout au plus 2 à 3 fois par an pour les grands LAN), selon un calendrier géré au Québec par la LQJR. Ils se déroulent à l'écart du quotidien, dans une ambiance à la fois festive et fiévreuse, car l'esprit qui y règne est compétitif et sportif. Les règles des mondes virtuels sont celles des jeux vidéo eux-mêmes, et celles du monde réel sont prises en charge par des organisateurs offrant arbitrage et légitimité à l'évènement. Le LAN se passe le plus souvent à huis clos, non pas dans la forme (car il y a des spectateurs présents, dont quelques rares parents et plus souvent des amis), mais plutôt dans le fond, car le LAN, évènement peu publicisé, est un momentum humain et technologique qui

de vu logiciel. Cependant, l'avatar est plus connu et important dans les MMOS que dans les LAN, où ils seront plus un outil graphique en extension du joueur que des créatures pleinement déployées depuis des mois comme au sein des jeux de rôle. Mais pour les fins méthodologiques de notre étude qui s'opérera à la fois dans les mondes réel et virtuel, nous appellerons avatar le personnage de jeu vidéo que dirige le joueur dans le cadre d'une partie qu'il dispute.

reste une exception, celle d'une performance réseautique localisée dans sa dimension la plus cartésienne et technique, et d'un camp scout électronique un peu bohème, dans sa dimension la plus festive. Tenu pendant plusieurs jours, ce qui compte essentiellement est ce qui se passe dans ces mondes virtuels où l'on s'affronte en équipe sur des ordinateurs autour desquels on dort, on établit des stratégies, on rit, on joue, on se confronte et on mange des pizzas. Le tout constitue un microcosme humain et technologique extraordinaire, offrant une occasion sans pareille d'observation d'interactions humaines en situation, à tout chercheur motivé par l'enquête de terrain et l'approche ethnographique de sujets qui s'offrent ainsi, généreusement et de bon gré, à la curiosité scientifique.

Les sujets

La population étudiée dans le cadre de cette thèse peut être définie à ce stade comme des groupes de joueurs amateurs âgés de 15 à 25 ans. Réunis au hasard de leurs inscriptions lors de LAN de moyenne à grande ampleur, au Québec, leur principale caractéristique est d'être des garçons à 95 %, bien que le LAN party, qui réfère au principe compétitif des e-sports soit mixte par essence. La pratique du jeu vidéo ne permet aucune distinction ni préférence quant au sexe des joueurs, puisque on y joue par avatar interposé et le plus souvent sous l'anonymat d'un pseudonyme. Les sujets semblant particulièrement à l'aise quant à leurs interactions au sein des deux mondes superposés du LAN. Ils jouent dans celui, virtuel, des jeux vidéo et cohabitent dans celui réel (ou en présentiel) de l'événement humain tenu dans la salle communautaire. Ils jonglent ainsi entre leur identité citoyenne, leur rôle et statut sportifs dans l'équipe et le LAN, et le contrôle de leur avatar au sein des mondes virtuels avec beaucoup d'aisance et en fait, sans s'y arrêter.

Aussi avons-nous vite compris que cette facilité généralisée chez tous les participants, à jouer avec identités et mondes superposés, devait relever d'un profil générationnel qui ne serait pas neutre dans cette recherche. Il est en effet question ici de la génération dite « Nintendo » par les médias et certains chercheurs, ce qui n'en dit cependant pas assez long sur le choc culturel qui s'observe avec elle, lié à un véritable fossé générationnel en matière d'habilités technologiques. Nous commencerons donc à dresser un portrait global de la génération dont sont issus un grand nombre des participants de LAN party étudiés ici, bien que nous gardions en tête que toute généralité suppose ses paradoxes comme ses exceptions.

L'intérêt marqué pour la dimension ludique des nouvelles technologies médiatiques (qu'il s'applique à la virtualité via les jeux vidéo, ou la réalité via le phénomène de télé réalité) est largement investi par une génération qui a connu bien des qualificatifs pour souligner ses prédispositions informatiques : appelée couramment « génération Internet » (Wolton, 1999); « Nintendo-Kids » (Lafrance, 1994), ou « Digital natives¹⁰ » (Prensky 2001), elle semble quoi qu'il en soit et à plusieurs égards culturellement modelée par les nouvelles technologies qu'elle utilise.

L'approche de Prensky est intéressante dans la mesure où elle laisse transparaître des habilités technologiques évidentes et pour ainsi dire « innées ». Cependant, nous allons lui préférer le terme et les enjeux supportés par l'appellation du psychologue Lifton, qui qualifie quant à lui cette génération de « protéiforme », ce qui met en lumière des caractéristiques psychologiques et identitaires très pertinentes pour notre thèse. Cette approche a l'avantage de souligner certains atouts communicationnels de ces individus, dont un grand nombre de caractéristiques psychosociales s'étendant de leur profil collectif à leur façon d'interagir. Pour Lifton, cité par Rifkin (2000), ces individus sont nés et ont grandi au cœur du numérique et ils en ont fait un style de vie sans doute assez proche d'une culture électronique commune, la cyberculture que nous discuterons plus loin et qui est facteur de rapprochements forts entre individus. Le LAN en serait-il une des manifestations les plus explicites ?

« Nous sommes en train d'assister à l'émergence d'un nouveau type d'êtres humains. Complètement à l'aise dans le cyberspace, où ils passent une partie de leur vie, (...) plus intéressés par l'accumulation d'expériences excitantes et attrayantes que par l'accumulation d'objets, capables d'intervenir simultanément dans des univers parallèles, prêts à changer de personnalité pour s'adapter à de nouvelles réalités authentiques ou simulées, ces hommes et ces femmes de type nouveau ne ressemblent guère à leurs parents (...) bourgeois de l'ère industrielle. Le psychologue Robert J. Lifton y voit une nouvelle génération d'individus « protéiformes ». (...) Ils louent leur automobiles ils font leurs achats sur Internet ; (...) vivent dans un monde de spots de sept secondes, (...) n'ont pas une très grande capacité de concentration et se montrent plus spontanés et moins réfléchis que les générations précédentes. Ils conçoivent leur activité professionnelle comme un jeu

¹⁰ Les « *digital natives* », terme que l'on doit à Marc Prensky, incarnent une génération ayant grandi au sein du numérique, essentiellement des jeunes nés après 1978 et qui en ont fait un mode de vie; ils s'opposent au *digital immigrants* des générations antérieures, qui ont dû s'adapter à la révolution numérique, et que l'on reconnaît à un certain nombre de vieux *habitus* (tel qu'imprimer plutôt que lire à l'écran; opter pour une communication directe plutôt que via des médias numériques comme le email ou MSN, etc. Visiter www.digitalnative.org pour plus d'informations sur les travaux de Prensky (consulté le 15 décembre 2009).

et préfèrent être perçus comme des créateurs plutôt que comme de bons travailleurs. (...) Ils sont habitués aux emplois temporaires. De fait, leur vie est beaucoup plus marquée par le provisoire et la mobilité que celle de leurs parents: (...) Ils se fient plus à l'émotion qu'à l'analyse. (...) Ils passent autant de temps en compagnie de personnages de fiction (...) qu'avec leurs semblables, (...) les transformant ainsi en éléments de leur biographie.(...) Ils ont grandi dans un monde d'hypertexte, de liens entre sites web et de boucles de rétroaction, et leur perception de la réalité est plus écosystémique et participative que linéaire et objective. Ils peuvent envoyer un courrier à une adresse électronique sans se soucier un seul instant de connaître l'adresse géographique de leur correspondant. Pour eux, le monde est une scène et leur existence une série de représentations. Ils sont constamment en train de recréer leur propre identité. Ils commencent tout juste à laisser derrière eux l'univers de la propriété. (...) Pour eux, c'est la logique de l'accès qui compte avant tout. Être déconnecté, c'est la mort. » (Rifkin, 2000)

Quelques statistiques nous parlent aussi, de façon encore plus précise, de cette génération étonnante, peu intéressée par la carrière et le statut, mais tellement plus par l'expérience et ce concept étrange qui signifie plaisir, loisir, jeu et liberté, et qui prend tout son sens sous le vocable anglais de « fun ». Ce « fun » allait être si souvent cité par les sujets interrogés pour expliquer leurs intérêts et motivations à pratiquer des jeux en réseau et fréquenter des LAN, qu'il est inhérent à la quête de sens de cette génération en rupture avec les précédentes.

Ainsi, d'après une importante étude intitulée «Le choc des générations » publiée en 2008¹¹, il existe une opposition nette entre les profils de la génération des baby-boomers, actuels parents et grands-parents des plus jeunes générations, et celles des moins de 35 ans dont il est question ici, et qui regroupent les générations X et la génération Y. La génération Y est généralement vue comme celle née entre 1980 et 1995 et la X qui lui précède, entre 1960 et 1979.

En leur demandant de se comparer à eux au même âge, les trois-quarts des baby-boomers interrogés estimaient que les jeunes des générations X et Y manquaient de respect pour l'autorité, étaient plus égoïstes, semblaient surprotégés et indifférents au sens de la tradition et des héritages culturels, bref qu'ils n'avaient pas le sens des valeurs collectives. Plus de la moitié des sondés soulignait l'individualisme marqué de cette jeunesse et signalait leur manque de disposition à l'effort, aux valeurs familiales et au travail, bien qu'ils semblaient pourtant plus

¹¹ Le Choc des générations, publié dans le Journal de Montréal le 21 janvier 2008

Source : <http://www.canoe.com/archives/infos/general/2008/01/20080123-204655.html> (Consulté le 31 mars 2009)

autonomes et surtout beaucoup plus sages qu'eux (un point partagé par 82% d'entre eux). Fait intéressant, les trois-quarts des baby-boomers sondés mettaient cependant en exergue la plus grande ouverture sur le monde et sur les autres ethnies, de ces jeunes. La moitié d'entre eux reconnaissaient enfin qu'il leur serait beaucoup plus difficile de trouver un emploi qu'en leur temps, de même qu'adopter une attitude de confiance en l'avenir. À l'inverse et assez curieusement, plus de la moitié des jeunes reconnaissaient aux baby-boomers un sens marqué des valeurs familiales habituelles telles que le respect de la hiérarchie, du travail, de l'effort ainsi qu'une réelle autonomie.

Cependant rien n'était dit sur les divergences de visions comme d'usages en regard des technologiques ou des façons de communiquer. Aussi, nous nous sommes intéressés plus spécifiquement à quelques études portant sur cette génération Y en provenance de l'industrie du jeu vidéo, qui nous ont permis de dresser un profil plus spécifique des jeunes qui sont aussi des joueurs.

Selon quelques études statistiques sur l'industrie du jeu vidéo américaine en 2009 fournies par l'ESA (Entertainment Software Association), un organisme reconnu bien qu'impliqué directement par l'enjeu du sondage, de par son mandat de représentation de l'industrie et de promotion des jeux vidéo en regard du public; des sondages menés auprès de milliers de joueurs américains nous apprennent que le joueur moyen est âgé de 35 ans en 2009. Ce chiffre peut paraître étonnant, mais il est corroboré par le fait que de plus en plus d'adultes et même de personnes âgées (qui sont grands-parents notamment) ont été initiés aux jeux vidéo (ou bien ses pratiques) en famille, en côtoyant les plus jeunes. On y apprend aussi qu'en 2009, 25% des américains de plus de 50 ans jouent à des jeux, une augmentation de 9% depuis 1999. Par ailleurs, 40 % des joueurs sont des femmes et grosso modo, plus des deux tiers des foyers américains jouent à des jeux vidéo, ce qui souligne la portée potentielle de cette étude en termes de représentativité. Les adultes quant à eux, sont aussi les jeunes joueurs d'autrefois : le joueur moyen, celui-là même qui frôle les 35 ans en 2009, joue depuis au moins 12 ans aux jeux vidéo. Bref, ce que révèle surtout cette donnée est le fait que « *Joueur un jour, joueur toujours* » : la pratique des jeux vidéo se perpétue malgré l'avancée en âge, même si elle peut décroître en fréquence de jeu, elle ne semble pas perdre en intensité en terme de plaisir pour ce loisir. Elle se traduit surtout souvent par plus d'exigences et un profilage plus précis des attentes et besoins

des joueurs envers les jeux qu'ils consomment. Ainsi, l'âge moyen de l'acheteur de jeu vidéo est de 39 ans. Fait étonnant, 92% des joueurs de moins de 18 ans rapportent que leurs parents étaient présents lors de l'achat ou de la location de leurs jeux, ce qui inclut forcément les jeux de tir, considérés comme violents, utilisés en LAN, et 63% des parents croient que les jeux (il n'est pas mentionné si l'on parle ici de tous supports ludiques confondus) ont un impact positif sur la vie de leurs enfants.

Comme le marché américain représente à lui seul un des plus gros marchés mondiaux en ce domaine, nous estimons qu'il demeure très représentatif du phénomène à l'échelle mondiale et que ces données sont donc relativement illustratives de l'état de la question en Occident en général. La seule industrie américaine a quadruplé ses ventes entre 1996 et 2009, avec une croissance de 23 % en 2008 l'élevant à 11,7 milliards pour les seuls USA.

Nous mettons cependant un bémol sur deux résultats fournis ici, soit celui des femmes représentant 40% des joueurs et celui de l'impact positifs des jeux. Les questions posées quant aux générations qui jouent à des jeux, réfèrent le plus souvent non pas à une pratique régulière des jeux, mais demande plutôt s'il y a *déjà eu* une pratique du jeu vidéo. Auquel cas, « 40% des femmes joueuses » signifie en fait que 40% du nombre total des joueurs sont des femmes ayant au moins une fois dans leur vie joué à un jeu vidéo, une nuance qui avait déjà suscité la polémique voici quelques années à l'annonce de ce résultat (qui ne progresse d'ailleurs pas, en passant). De même la question des jeux ayant un impact positif sur la vie des enfants n'est pas explicite sur ce que le sondage entend par le terme de « jeu » : parle-t-on de tous les jeux confondus en général, jeux de société ou éducatifs compris, ou juste des jeux vidéo spécifiquement?

Du côté de l'ALD, la version canadienne de l'ESA (pour « Association du logiciel de Divertissement »), les faits les plus représentatifs de cette industrie au Canada, soulignent que l'âge moyen du joueur canadien est un peu plus âgé que l'américain (35.8 ans) et 84% des parents amateurs de jeux vidéo et âgés de 18 à 34 ans disent jouer à ces jeux avec leurs enfants. Le marché canadien s'élevait à 2,2 milliards de dollars de vente de matériels et de logiciels de divertissement en 2008. Le secteur du logiciel de divertissement compte actuellement 247 entreprises et on lui doit plus de 14 000 emplois directs et des milliers d'emplois indirects partout au Canada.

À l'échelle mondiale et selon Today's gamers, un organisme d'enquête néerlandais qui effectue des sondages d'ampleur internationale sur l'industrie du jeu, il existe en 2009 un écart de pratique entre joueurs américains et européens : 83% des américains consacrent temps et argent à ce passe-temps qui est leur préféré, contre 72% chez les joueurs européens. La pratique est donc plus ancrée aux USA qu'en Europe, et y forme une culture prégnante.

Mais ce que nous avons aussi voulu vérifier avec ces sondages, concerne les habitudes des joueurs en général, à des fins comparatives avec les résultats de nos propres enquêtes sur le profil particulier des amateurs de LAN. Ainsi, on observe qu'en général, 83 % des joueurs américains jouent en moyenne 10 heures 30 par semaine, et la moitié d'entre eux, toutes tranches d'âge confondues, jouent sur des serveurs de jeu en ligne sur internet (en moyenne 53% chez les garçons contre 44% chez les filles). Or, c'est sur les serveurs de jeu en ligne que nous retrouvons la clientèle des LAN en dehors de ces événements, parce que comme ils jouent sur des jeux multi-joueurs permettant de ne pas jouer seul chez soi, c'est via le Net qu'ils trouvent des coéquipiers et adversaires pour faire une partie. D'autre part, c'est sur ces serveurs de jeux en ligne qu'ils peuvent déjà se repérer et composer des équipes en vue d'une future participation à un LAN.

Le choc culturel

Puisque les joueurs ont accès de chez eux, dans leur confort, à des expériences collectives de ces mêmes jeux à distance, qu'est-ce qui les pousse à se déplacer et à risquer leur matériel informatique en l'exposant aux dommages du transport, pour aller camper dans l'inconfort durant les LAN parties ?

Il nous fallait comprendre rapidement l'intérêt et la forte motivation que les compétitions de jeux vidéo en réseau local revêtaient pour ces joueurs interrogés au hasard, lors des premiers LAN auxquels nous assistions. De toute évidence, leur motivation devait être réelle pour compenser tous les inconvénients imposés par l'activité. À bien des égards, participer à un LAN party n'était ni confortable ni rémunérateur, et cela semblait plus que contraignant. Nous avons ainsi listé quelques unes de ces contraintes dans un journal tenu lors du premier LAN auquel nous avons assisté, en date du dimanche 24 novembre 2002 :

« Après plusieurs questions posées au hasard à un jeune joueur – il doit avoir 13 ans, nous nous interrogeons fortement sur les motivations réelles qui se cachent derrière tous les efforts faits par les joueurs pour participer à un LAN. En effet, avant qu'un mineur puisse participer, son parcours devra ressembler aux douze travaux d'Hercule. Il lui faudra en effet, pour partie de ce que chaque joueur nous dit et partie de ce que nous observons :

- convaincre ses parents de passer trois jours sans surveillance dans un lieu public au milieu de centaines d'autres mineurs, laissés seuls eux-aussi, qui se tirent dessus et dorment par terre;
- faire remplir une décharge parentale et la présenter à l'entrée sous peine d'être refusé;
- déplacer son ordinateur (quand ce n'est pas celui des parents) de chez lui pour le connecter en réseau dans un lieu public au risque de le briser, d'être volé ou de donner accès aux données qui s'y trouvent stockées;
- devoir acheter régulièrement des cartes graphiques et vidéo coûteuses pour maintenir ses chances d'être performant dans des versions de jeu toujours plus gourmandes sur ces plans;
- payer sa participation au tournoi et se risquer à perdre contre des centaines de concurrents inconnus pouvant très bien être aussi des joueurs professionnels;
- dépendre de réseaux informatiques et électriques improvisés et souvent capricieux;
- se contenter du strict minimum en matière d'hygiène et de confort pour dormir et se laver dans un espace public sans intimité réelle, au milieu d'une population essentiellement masculine, et;
- vivre à huis clos, dans la pénombre - et y rester – bien qu'étant totalement libre de partir pendant tout un week-end, sous le regard inquisiteur d'un public composé de curieux ou de vaincus jugeant les actions en jeu, tandis qu'il faut garder les yeux rivés sur les écrans malgré le manque de sommeil, le mal de dos ou la crampe, pour continuer de se mitrailler jours et nuits. »

Dès que l'on mesure les efforts déployés par tout mineur désireux de participer à un LAN, la question qui vient intuitivement à l'esprit est celle de la raison de ceux-ci, bref celle de la motivation. C'est justement en questionnant des joueurs pour comprendre leur intérêt à participer à des LAN, que s'est décidée la direction que prendrait cette recherche. Alors qu'ils s'extirpaient de leur sac de couchage pour répondre poliment à nos questions, allongés les uns contre les autres, à même le sol sous d'immenses tables à tréteaux, certains joueurs nous surprirent par des réponses où l'interaction avec autrui et les considérations sociales semblaient *le* facteur-clé. Leurs propos allaient à nos yeux tellement à l'encontre des lieux communs qui circulaient au sujet des jeux vidéo, qu'ils nous firent l'effet d'un choc culturel.

Ainsi, sur des centaines de participants interrogés au hasard, pour l'essentiel des garçons âgés de 15 à 25 ans, les deux-tiers mentionnèrent spontanément que leur participation à des compétitions de jeu vidéo en réseau était pour eux une activité qui les avaient rapprochés des

autres et/ou dont ils tiraient savoir ou savoir-faire. Nombreux furent ceux mentionnant devoir leur maîtrise de l'anglais, parfois même leur bilinguisme ainsi que leur connaissance de l'informatique, de la réseautique, de l'esprit d'équipe, de la stratégie ou du « fair-play » à ce loisir, quand ils ne mentionnaient pas carrément lui devoir leur rapprochement avec des camarades, collègues ou inconnus devenus de proches amis.

Tout ceci nous semblait étonnant : en résumé, on parlait donc ici de mitraillages sur des jeux vidéo de guerre comme d'une activité plutôt socialisatrice (leurs propres termes étant des expressions souvent moins élaborées mais de sens analogue)¹². Demandant à un joueur son opinion sur cette première conclusion tâtonnante, il nous reprit de suite : « Ben non, ça c'est si tu t'arrêtes au premier degré; la violence, tout ça, c'est ce que dit la tv et tous ceux qui voient par nos stratégies, nos codes et tout! Les jeux, c'est notre façon de nous mesurer entre nous car on les maîtrise tous facilement. »

Nous comprenions peu à peu que cet univers était régi par des règles que nous ignorions, sans compter des normes dont nous mesurions l'importance à l'idée bien précise que chacun avait de ce que devait être un bon joueur, une équipe gagnante, le LAN idéal, un réseau performant, une attitude sportive, etc. Parmi celles-ci, certaines valeurs semblaient universelles d'un LAN à l'autre, et même d'un pays à l'autre (comme nous l'avions constaté en visitant de grands LAN nationaux en France également en 2003¹³). On parlait de code d'honneur en vigueur entre joueurs, régissant notamment des comportements à adopter quelle que soit l'issue des matches (dont la poignée de main et son fameux « Good Game » pour féliciter poliment l'adversaire), tandis qu'un certain « esprit d'équipe » s'observait à des degrés divers selon les équipes, sans compter l'ambiance changeante propre à chaque LAN.

Autre fait intéressant que nous apprîmes cette fois des spectateurs, et qui commençait à rejoindre ce sentiment d'étrange familiarité dans l'ambiance de l'événement, le LAN s'avérait finalement, du point de vue des familles, une activité s'inscrivant dans un créneau d'agenda rivalisant avec les diverses activités sportives ou culturelles des loisirs de fin de semaine. Ainsi, nous réalisions auprès de quelques parents présents, curieux de voir l'événement et que nous

¹² Pour un aperçu des réponses données à la question « qu'est-ce qui vous attire dans un LAN party », consulter le tableau 3.1 du chapitre III portant sur la socialisation

¹³ Nous avons réalisé une couverture active médiatique et de recherche lors de la Coupe du Monde des Sports électroniques 2003 au Futuroscope de Poitiers (France).

interrogions sur place, que certains d'entre eux voyaient les LAN avec la même complaisance que si leurs enfants participaient à une « colonie de vacances informatique ». Un père de famille devait nous dire un jour, avec des sentiments relativement mitigés : « En fait, ils ont décidé de camper tous ensemble ici, sans tente et sans forêt ! ». En fait, ce parent était loin de savoir combien le rapprochement était pertinent; il n'avait pas remarqué sur les écrans, ces forêts et ces ruines urbaines où évoluaient les joueurs, souvent dans des mondes virtuels dépeuplés. Il n'avait peut-être pas remarqué non plus que s'y jouaient les conditions de survie d'avatars dirigés par des joueurs respectant une hiérarchie précise, où les rôles sont à tenir et les objectifs à atteindre, le tout situé au milieu des « tentes » improvisées qu'étaient ces simples tables et mers de câbles du LAN sous lesquelles chacun s'écroulait pour dormir au besoin. La métaphore s'avérait riche; elle nous amena peu à peu à voir dans le LAN des jeux relationnels propres à une sorte de « camp scout électronique », c'est-à-dire une activité d'apprentissage de survie sociale et technologique propre à notre temps.

Sur un autre plan, la prouesse informatique que représentait le montage du réseau local du LAN, lequel comprenait des centaines de câbles interconnectés, configurant un réseau plus ou moins stable reliés aux serveurs, monté en seulement quelques heures la veille du LAN par participants et organisateurs, encourageait certains parents à voir d'un très bon œil la fréquentation de cette maîtrise « tendance » et spectaculaire de l'informatique réseautique pour leur jeune. Un impact assez fort pour qu'ils donnent en tout cas l'autorisation d'une sortie de fin de semaine complète sans surveillance parentale suivie. Beaucoup de parents nous mentionnèrent d'emblée voir d'un bon œil que leur jeune maîtrise potentiellement l'informatique. Deux parents interrogés nous citèrent quelques anecdotes de « recyclage » des compétences de celui-ci à la maison, qui s'étaient avérés assez utiles pour qu'ils deviennent des arguments de négociation du jeune, servis pour légitimer une future sortie en LAN.

Certains parents le justifiaient d'autant mieux que plusieurs me citèrent les apprentissages informatiques que leur jeune avait fait ici et qu'il rapportait au foyer en rendant à l'occasion service à tous, quand l'ordinateur posait problème afin de les dépanner. « *Ça nous sert bien de temps en temps à la maison quand l'ordinateur plante, alors je ne suis pas contre, même si je ne comprends rien à son hobby, ni au plaisir qu'il peut trouver à rester des heures assis à guetter et tirer sur tout ce qui bouge.* », nous a dit un jour une mère, philosophe sur le sujet.

De tous les parents interrogés, les plus ouverts étaient en fait ceux qui avaient remarqué que, par-delà le jeu vidéo, le LAN reposait sur une structure réseautique et informatique offrant des expériences complexes qui leur échappaient : mais ils comprenaient que cela devait sûrement être intéressant que leur enfant la connaisse puisqu'il s'y intéressait. Les plus réfractaires à ce hobby focalisaient sur les temps de pratique beaucoup trop longs selon eux et il nous arriva deux fois de voir des parents furieux venir chercher leur jeune dans un LAN, réfugié là sans doute sans autorisation ou en ayant fraudé la décharge parentale.

Finalement, en regard de ces premiers constats, entrevoir le LAN party comme un lieu social hétéroclite et complexe, difficile à cerner s'avérait une évidence. Nous avons trouvé sa pertinence dans le fait qu'elle permettait d'entrevoir différemment partie d'une génération qui communiquait de façon humaine et technologique, physique et médiatisée par ordinateur, tout en étant très à l'aise d'évoluer dans des mondes réels et virtuels qui se superposaient, avec leurs identités distinctes ; une génération capable de jongler individuellement et en groupe entre jeu et obligations quotidiennes, et d'articuler la justification de leur pratique auprès de leurs proches de façon cohérente et argumentée et finalement très à l'aise entre toutes ces données qui semblaient les aider à se définir.

Ce qui fait l'intérêt du LAN, c'est qu'il fait contrepied à la cyberculture qui individualise. Il est la marge de la marge. En effet, le bon sens veut d'habitude que l'on se contente d'un plaisir qui ne coûte rien et ne demande pas d'effort, qu'est-ce que le LAN a de plus à offrir, que le loisir du jeu vidéo en réseau n'offre pas déjà de chez soi ? Ne serait-ce pas aussi affaire de culture, un mode d'expression spécifiquement générationnel, une recherche de validation par les pairs, de conformation, voire de confirmation de statut entre jeunes ? Si oui, quelles sont donc les particularités de cette culture du ludique et du numérique propre à ces jeunes, qui prendrait selon plusieurs chercheurs le nom de « cyberculture » ?

Selon Lévy (1998), nous connaissons une révolution culturelle dans l'histoire des communications humaines : elle a pour nom « cyberculture », elle s'appuie sur l'avènement du « cyberspace », autrement dit du Web et des réseaux, et forme un événement aussi révolutionnaire sur le plan de la civilisation, qu'a pu l'être en son temps l'écriture.

Née dans les années quatre-vingt-dix des mouvements de la sous-culture « cyberpunk » ou « cyber-rock » avant qu'elle ne se démocratise, la cyberculture marque un changement profond

dans la façon de voir, de penser, de produire des biens culturels, et concerne essentiellement les internautes.

Lévy distingue trois grandes étapes dans l'histoire de la communication et de la culture humaine : 1/ une époque où la communication reposait sur l'oralité, avec des communautés closes et contrôlées (époque de totalité); 2/ une époque de sociétés « civilisées » basée sur l'écriture, où l'universel, bref, l'idée de prédominance culturelle est née, mais sous la poigne d'une « totalité », c'est-à-dire d'une contrainte de pouvoir hégémonique s'y opérant, et 3/ l'époque du cyberspace et des échanges sur les réseaux, marquée par l'universalité mais débarrassée d'un principe totalitaire contraignant la culture, grâce à la mondialisation.

Chacune de ces époques pouvant intégrer les caractéristiques précédentes, il faut aussi reconnaître que si les plus jeunes générations ayant grandi avec le Web, évoluent actuellement dans le bain de la cyberculture, leur caractéristique première devrait être une conscience élargie, plus tolérante et consciente des singularités qui composent la richesse d'un savoir humain contemporain vu comme un « tout », où chaque thème culturel, chaque message, est relié à une infinité d'autres déclinaisons sur le même thème disponibles via le Web.

« Il n'y a quasiment plus de messages "hors contexte", séparés d'une communauté active. Virtuellement, tous les messages sont plongés dans un bain communicationnel grouillant de vie, incluant les personnes elles-mêmes, dont le cyberspace apparaît progressivement comme le cœur. »

Or, nous parlions plus tôt du choc des générations, où la majorité des baby-boomers avait remarqué la plus grande ouverture et tolérance sur le monde et les autres ethnies des générations X et Y. C'est ici l'œuvre d'une culture, d'un savoir humain largement nourri des réseaux pratiqués par ces usagers, devenu ce que Lévy nomme « intelligence collective ¹⁴».

Pour Lévy, « la cyberculture montre précisément qu'il existe une autre manière d'instaurer une « présence virtuelle à soi » de l'humanité (l'universel), que par une identité du sens (la totalité) ». L'universel réfère ici à la présence « virtuelle » de l'humanité sur les réseaux, qu'on pourrait représenter par un « avatar porte-voix » symbolisant le monde et ses diversités culturelles : c'est d'ailleurs cela, le Web. La « totalité » qui n'a plus cours, c'est la disparition de cette tendance institutionnelle, idéologique ou étatique d'exercice de pouvoir sur la culture

¹⁴ Définir intelligence collective + et le glisser aussi dans le glossaire

ayant marqué des siècles d'ethnocentrisme, et de mise au diapason des pluralités culturelles fondues en une seule voix. Autrement dit, l'entonnoir drastique, répressif et hégémonique d'appauvrissement des voix culturelles de la civilisation dominante n'a plus cours avec le Web, du moins jusqu'ici, car n'oublions pas que nous en sommes encore aux débuts de cette « cyber-histoire » humaine...

Nous voyons finalement la cyberculture comme un « patchwork » cousu de cultures singulières, reflets d'autant de formes d'individualités pouvant être mises de l'avant et libres de s'exprimer sur Internet aux côtés d'alter-égos, par le principe hypertexte, le phénomène de blog, de wikis et le vaste mouvement du Web 2.0¹⁵ notamment.

Dans ce cyberspace qui inclut les mondes vidéoludiques, la cyberculture est devenue un bien universel, s'opérant sans nivelage ni contrainte, bref sans réduction ni prédominance culturelle l'emportant sur les autres, et c'est une donnée intégrée par les plus jeunes qui se reflète en partie dans leur ouverture d'esprit soulignée par leurs aînés.

Lévy distingue par ailleurs la postmodernité présentée plus tôt, de la cyberculture, en ce sens que la première se fait certes le reflet de la diversité, de la pluralité de points de vue, mais sans forme englobante, communautaire et de libre-expression de toutes ces cultures, sans voir naître la possibilité d'unité malgré les diversités individuelles, bref, sans « universalité ».

« Pourquoi inventer un "universel sans totalité" quand nous disposons déjà du riche concept de postmodernité? C'est qu'il ne s'agit justement pas de la même chose. La philosophie postmoderne a bien décrit l'éclatement de la totalisation. En trois mots, et pour reprendre l'expression bien venue de Lyotard : la fin des grands récits. La multiplicité et l'enchevêtrement radical des époques, des points de vue et des légitimités, trait distinctif du postmoderne, est d'ailleurs nettement accentuée et encouragée dans le cyberspace. Mais la philosophie postmoderne a confondu

¹⁵ « Le WEB 2.0, à l'image d'une version logicielle, est une mutation historique d'Internet faisant peau neuve aux alentours des années 2000, en ralliant les humains de façon plus structurée dans une co-construction de savoirs mis en ligne par des internautes à la fois producteurs, consommateurs et critiques d'information. De nouveaux supports sont nés (Blogs, Wikis, Skype, Ebay, Second life etc.) répondant aux besoins des gens, par les gens et pour les gens. Aux pages personnelles expérimentales succèdent les blogs, des sites gratuits pré-formatés où l'on poste religieusement son « billet » du jour. Véritables médias alternatifs nourris des textes d'opinion libre des internautes, les sites du Web 2.0 dévoilent les auteurs en herbe cachés en chaque « blogueur ». Tout le monde y va de son cru, opinions politiques comme ménagères, mais l'interaction entre usagers y reste le maître-mot. » (Ducrocq-Henry, 2007). Article disponible sur www.ludisme.com (consulté le 1^{er} septembre 2009)

l'universel et la totalisation. Son erreur fut de jeter le bébé de l'universel avec l'eau sale de la totalité. »

Or, dans les milieux de l'éducation notamment, où évoluent ces jeunes marqués par cette cyberculture, plusieurs particularités comportementales propres à ce phénomène semblent être apparues, soulignées par éducateurs et psychologues. Les conséquences du mouvement culturel dans lequel l'informatique a entraîné les jeunes générations, et qui a pris le nom de cyberculture, ont été observées assez tôt et de près par quelques chercheurs, dont la sociologue Turkle du MIT, qui a observé dès 1986 que les jeunes jouant à des jeux vidéo pouvaient développer certains troubles comportementaux, dont le « syndrome de personnalités multiples »¹⁶. Dans les cybermondes où ils évoluent plus à l'aise que dans la vie courante, les jeunes s'inventent une histoire morcelée qui légitime leurs négociations sociales autour « d'identités provisoires qu'ils se sont créés sur les réseaux ou dans les univers virtuels ».

Le problème qui se pose ici avec l'informatique, et par-delà les pratiques culturelles du jeu, touche de fait à l'identité humaine. Dans notre cas, la plus grande inconnue est de saisir la motivation des joueurs à participer en groupe à un LAN plutôt qu'à rester seuls chez eux à jouer sur des serveurs, bref à savoir ce qui nourrit ici cette identité. Si nous avons senti intuitivement que là résidaient certaines différences fondamentales de profil et de comportement entre le compétiteur de LAN avec le joueur de jeu vidéo moyen, à l'échelle de toute une génération férue de jeux vidéo, l'enjeu peut s'avérer de taille.

En éducation, on remarque que les enfants ont su détourner technique et technologie à leur goût et profit, n'attendant pas qu'on leur serve à l'école ces outils, pour en faire leur médium d'échange culturel et de communication. Ici, l'éducation est donc en reste, l'institution, la structure sociale normalement dispensatrice d'uniformité culturelle qu'est l'école, accusant un net retard, semble avoir échoué à sa mission. « Les enfants ont fait évoluer la technologie comme ils le désiraient, mais toujours en dehors de l'école qui, elle, stagne, même si elle se croit en mutation » (Theilkaes, 2005).

Bref, si la problématique de cette recherche soulève en partant la question de l'identité quant à l'impact culturel de ces nouveaux médias ludiques, que les jeunes se sont appropriés « hors cadres institutionnels », sa pertinence est de chercher à faire un pont entre ces jeux, que

¹⁶ Pour plus d'informations, visiter: <http://web.mit.edu/sturkle/www/> (consulté le 1^{er} novembre 2009).

nous voyons comme leurs outils de communication, un langage culturel privilégié par les jeunes, et leur appropriation cette fois par les milieux éducatifs ou de formation, à des fins pédagogiques : c'est ce qui légitime cette étude approfondie de leurs usages, qui envisage toute opportunité quant à leur potentialité.

Nous commençons à envisager le LAN comme une étonnante et riche niche d'observation des interactions pour les communications, et notre enquête ethnographique nous amena à vouloir mieux définir le profil des joueurs et cette question des « acquis potentiels » qu'ils disaient retirer de leur pratique (il n'était alors pas encore question d'apprentissage). Notre intuition devait donc nous amener à nous intéresser spécifiquement aux interactions en LAN pour déterminer si le contexte de pratique du jeu vidéo en réseau local s'avérait vecteur d'apprentissage et de socialisation qui auraient échappé à l'œil des plus avertis.

La thèse dans ses grandes lignes

Pour la résumer, retenons que cette thèse a été réalisée dans la foulée du constructivisme, soutenue par le paradigme de la complexité légitimant une approche exploratoire et interdisciplinaire, avec des stratégies de recherche déployées globalement selon l'approche ethnographique et son outillage, tout en restant axée, sur le plan de la généalogie conceptuelle qui la sous-tend, sur la notion d'interaction. Appliquée à explorer le terrain dans une première phase menée de façon intuitive, puis selon un principe inductif et théorisant dans un second temps, en s'inspirant de la Grounded Theory, notre méthodologie est fidèle à l'approche compréhensive et nous a permis d'opérer une interprétation des données par un jeu de tressage dialectique original entre terrain et auteurs. Ce tressage allie une généalogie conceptuelle nourrie des catégories émergeant de notre terrain, aux apports théoriques d'auteurs rattachés au courant interactionniste ainsi qu'à l'approche écosystémique de la théorie de l'activité, qui sous-tendent notre travail. Cette stratégie d'écriture a permis une ré-articulation des concepts à l'œuvre en LAN, par abstraction et saturation conceptuelle, à des fins de généralisation favorisant une proposition théorique finale. Synthétisant nos conclusions sous la forme d'une modélisation écosystémique, le modèle du LAN pédagogique qui s'en dégage propose la transposition d'environnements d'apprentissage inspiré du LAN selon de nouveaux scénarios pédagogiques à naître, utilisant des jeux vidéo populaires existants comme médias formateurs.

Le découpage de la thèse présente deux parties qui réfèrent respectivement au cadre et aux enjeux formels de la recherche pour la première, et à l'analyse et l'interprétation des données pour la seconde. Dans son premier volet, le chapitre I opère une vaste traversée du paysage contemporain philosophique ludique, culturel, socio-économique, humain, technique et réseautique. Le chapitre II présente notre cheminement méthodologique, en présentant successivement le protocole d'enquête, les outils et techniques d'investigations, les précautions éthiques prises pour réaliser cette recherche, et enfin le protocole d'analyse des données. Les troisième et quatrième chapitres s'intéressent à la socialisation à l'œuvre en LAN puis aux possibilités d'apprentissage dans ce contexte, et sont synthétisées sous forme de proposition théorique, illustrée par le modèle écosystémique du « LAN pédagogique » au chapitre V, sur lequel nous concluons par des recommandations et un rapprochement possible du LAN au phénomène du Serious gaming.

Ce bref parcours de la thèse nous permet d'en saisir la logique articulatoire mais voyons à présent sur quoi repose son argumentaire et les enjeux spécifiques qu'elle soulève, en les explicitant rapidement.

Après un préambule offrant une immersion au cœur du terrain, puis le portrait, opéré en introduction, d'une génération en rupture avec les précédentes et dont sont issus les sujets étudiés, la problématique de recherche établit le contexte historique propice à la naissance du LAN. Le phénomène étudié ici est récent : il reflète un contexte social postmoderne, c'est-à-dire reflet d'une ère où l'individualisme s'est libéré des idéologies sociales des siècles passés et s'avère favorable à l'expression de soi. Cela s'opère via les divertissements et le ludisme¹⁷

¹⁷ Le ludisme se définit ici comme une prédisposition culturelle de la société occidentale à « voir du jeu » et « jouer le jeu » en toute chose, que ce soit dans les domaines professionnels, économiques, spirituels qu'intimes et personnels. Cette tendance prend la forme d'une apogée du règne médiatique du jeu, tant à travers le phénomène du jeu vidéo et l'explosion de son industrie, que celui de la télé réalité, qui elle-même reprend le principe d'incubateur expérientiel propre au jeu vidéo, transposé à des candidats vivants dont le vécu « joué en direct » favorise le transfert identitaire mais aussi une vie par procuration, pour les téléspectateurs. L'enjeu du ludisme tourne autour de l'expérience du « faites-le et vivez-le vous-même », et toutes autres formes de pratiques culturelles plus ou moins compétitives ou de loisir, visant à renforcer l'expérience individualiste des citoyens. Par son rattachement aux valeurs similaires qu'il véhicule, le ludisme marque du même coup notre entrée dans l'ère postmoderne, bien qu'il s'enracine déjà dans l'antiquité avec les jeux du cirque. Enfin, ce terme se rapproche de celui de « ludictature » développé par Santolaria (in Tremel, 2004) dans sa forme la plus générale, bien que le ludisme n'en porte pas les stigmates de l'extrême, quant à la dimension péjorative et martiale qui sous-tend le terme « ludictature ». (Ducrocq-Henry, 2003).

en particulier, qui sont représentatifs de la cyberculture dans laquelle baignent les joueurs. La cyber-culture, c'est pour Lévy, un multiculturalisme universel à l'œuvre sur les réseaux du Web, où une hégémonie communicationnelle tendancielle n'a plus cours, ce qui favorise la cohabitation des singularités, dont les sujets du LAN sont emblématiques.

Le LAN a aussi profité de l'expansion économique phénoménale de l'industrie du jeu vidéo et bien sûr de la naissance des réseaux. C'est dans ce paysage qu'émerge cet événement rassembleur qui s'inscrit soudain comme l'usage marginal, imprévu, détourné, d'une informatique réseautique plus habituée à soutenir des pratiques ludiques à distance, que physiques, communautaires et localisée.

Nous avons choisi d'étudier les LAN de moyenne à grande ampleur qui nous semblaient les plus riches et représentatifs chez leurs participants, ce qui comprend les événements regroupant plus d'une cinquantaine de joueurs dans un lieu public. Or, ceux-ci surviennent au Québec 2 à 3 fois par an tout au plus, ce qui impose un agenda de recherche ponctuel mais limité, qui se voit obligé de s'étendre dans le temps. Cela a du moins offert l'avantage d'une étude approfondie sur huit ans qui, en devenant longitudinale, a permis de vérifier l'évolution du phénomène avec le temps. Cet aspect temporel est ici un facteur-clé, puisque nous nous sommes risqué à interroger un secteur d'activité victime des modes passagères, comme c'est souvent le cas dans les divertissements faisant appel aux nouvelles technologies. Or, avons-nous affaire ou non, à un phénomène durable avec le LAN? C'est ce à quoi répondent nos observations sur l'évolution des LAN entre 2002 et 2009, présentés au chapitre III à partir de nos propres observations et statistiques, confirmées par les chiffres de la LQJR et du LAN ETS. Et c'est ainsi que commence l'étude de la nature communicationnelle du LAN des années 2000, en tant que « dispositif médiatique » favorisant par son contexte, des interactions entre participants.

Le questionnement de recherche s'est établi autour de deux objectifs : dresser un premier portrait des sujets en interaction dans un LAN, ce qui imposait de saisir le contexte du LAN également dans sa globalité, puis repérer les potentialités et perspectives qu'il offrait à ses participants. Ainsi, deux questions spécifiques sont soulevées ici: 1/ Comment se construisent et évoluent les groupes ludiques composés de joueurs amateurs de jeu vidéo en réseau au sein

d'un LAN party?, et 2 / Qu'apprennent tous ces joueurs par le biais de leur pratique du jeu vidéo en réseau local ?

Sur le plan méthodologique, notre approche globale étant exploratoire, nous avons cherché à utiliser tous les outils d'investigation à notre disposition afin de rendre compte au mieux de la réalité de ces joueurs, de la façon la plus ouverte et complète possible.

À ce stade, nous souhaitons préciser que cette thèse s'adresse aussi délibérément, par-delà sa soutenance, à un double lectorat, ce qui explique une vulgarisation systématique des termes touchant autant au milieu du jeu vidéo, qu'à celui de la recherche. Nous nous adressons en effet ici à un public composé d'une part d'universitaires, d'enseignants et de chercheurs, qui voudra sans doute cerner les enjeux propres aux pratiques des joueurs, leur profil, les usages et les impacts des jeux vidéo, afin de comprendre les potentialités de ce domaine pour leur discipline respective. Cette thèse présente aussi une approche méthodologique novatrice dans son processus de théorisation expliquée en étapes, qui pourrait les intéresser aussi, c'est pourquoi le chapitre II s'y attarde en profondeur. Pour ce public, nous avons donc cherché à expliquer le mieux possible, et souvent en images, les termes issus du terrain ou de notre approche, en les citant tels qu'ils circulent en LAN mais tout en les définissant dans un souci de vulgarisation, afin d'éviter qu'ils restent obscurs. D'autre part, cette thèse vise aussi un plus vaste public curieux de comprendre l'intérêt des jeux vidéo pour la recherche, et tout professionnel de l'industrie du jeu désireux de saisir une démarche légitimant les chiffres et la portée des conclusions que nous avançons. Comme ces particuliers et professionnels pourraient être moins habitués au vocabulaire et aux enjeux universitaires, nous opérons dans ce travail un retour nécessaire sur la plupart des termes « savants », notamment ceux relevant de l'épistémologie dans le chapitre de méthodologie, car ils permettent de saisir comment un savoir scientifique se construit, dans une approche qualitative et exploratoire autour des jeux vidéo. Nous espérons ainsi que cette thèse s'avérera abordable et saisie facilement par tous, quelques soient les intérêts ou milieux de pratique; nous invitons aussi nos lecteurs à consulter les sections qui les intéressent, de fait, plus spécifiquement.

Observer un terrain où des individus, regroupés par équipes dotées d'une certaine notoriété entre elles, utilisent une gestuelle et un vocabulaire propres, que nous ne comprenions pas d'emblée, c'est tenter de rendre compte objectivement d'une société à première vue très

organisée, mais dont nous ne faisons pas partie. Il nous faudrait donc « apprivoiser » ce terrain pour le relater avec pertinence, ce qui nécessite une certaine phase d'observation ethnographique, attentive, et ce idéalement aussi bien à l'externe qu'à l'interne de ces groupes humains. Ne connaissant rien aux jeux vidéo, notre observation participante s'est donc surtout faite via la tenue et l'organisation d'un LAN de grande envergure, le LAN Evarena tenu à Rouyn-Noranda à l'UQAT, en Abitibi-Témiscamingue en mai 2005. Cela nous a permis de mieux comprendre la mécanique interne du tout, ses modules et enjeux organisationnels.

L'observation non participante s'est quant à elle opérée sur le terrain par le suivi d'une dizaine de LAN d'envergure. Aussi, les « habitus » observés pouvant nous paraître parfois opaques, nous avons dû adopter une posture quasi anthropologique impliquant d'envisager nos sujets comme des « autochtones du numérique », une sorte de peuplade inconnue à observer in-situ.

Sur la forme, cette thèse est pensée comme une étude de cas, c'est-à-dire qu'elle présente les résultats du suivi de plusieurs LAN, équipes et joueurs représentatifs de l'ensemble global de la communauté des joueurs férus d'E-Sports dans la province.

Son protocole d'enquête a été mené selon une stratégie ethnographique, intuitive et exploratoire dans un premier temps. Les techniques ayant alimenté nos premiers résultats se sont appuyées, en plus des observations mentionnées plus tôt ayant donné lieu à des notes de terrain, sur des photographies et vidéographies, des entretiens filmés individuels et d'équipe, ainsi qu'une analyse de contenu. Pour celle-ci, nous avons opté pour la méthode Morin-Chartier : celle-ci favorise l'étude minutieuse et rigoureuse des données d'entretiens retranscrites (verbatim), nous permettant de mettre à l'épreuve et vérifier en détail, la pertinence et la portée de trois concepts-clés que nous avons déterminés au départ (identité, apprentissage et socialisation), d'après notre intuition de recherche suite à la fréquentation des joueurs sur le terrain. Chaque verbatim a été décomposé en centaines d'unités d'information¹⁸, rattachées à des catégories conceptualisantes que nous avons regroupées par thèmes, afin de vérifier la concordance des dires des sujets avec notre généalogie conceptuelle. Cette étape d'analyse a permis de faire émerger de nouvelles catégories conceptualisantes nous ayant conduit à mettre à profit les résultats de questionnaires distribués en deux temps (2003-2007)

¹⁸ Un exemple de cette technique d'analyse favorisant nos résultats est présenté en Annexe A.5.

à des fins de généralisation. C'est aussi pourquoi notre étude offre des comparaisons statistiques appuyant le portrait des équipes et joueurs interrogés, ce en quoi elle peut s'avérer représentative de la part de la génération montante des 15-25 ans, adeptes de jeux en réseau.

Nous appelons « **généalogie conceptuelle** » la forme de cadrage conceptuel évolutif que nous avons suivi sur le plan théorique. Posé en premier lieu via les trois concepts initiaux cités plus haut, ce cadrage a évolué tout au long de la thèse du fait de la dimension exploratoire de celle-ci apportant de nouvelles données en cours de route. Des redéfinitions se sont opérées plus particulièrement lors de la seconde phase méthodologique plus inductive autour de 2007, nous ayant amené à réaliser de nombreux retours au terrain qui favorisaient peu à peu une saturation des concepts en de nouveaux plus généraux, bref à une élaboration théorique s'opérant par abstraction symbolique des notions observées, que nous nommons ici « théorisation ».

Ainsi, l'éventail initial des concepts premiers a évolué au fur et à mesure que notre analyse s'approfondissait et que nous cherchions à extraire le « sens » du terrain, par abstraction, à des fins de théorisation. Certaines notions ont ainsi été neutralisées, car elles se sont fondues au concept plus général qui la supportait (dont l'identité, en regard de la socialisation), tandis que d'autres, comme la motivation, devaient s'affirmer comme point-charnière apportant de la légitimité à notre approche, notamment pour justifier l'axe central de l'apprentissage.

Toutes ces étapes nous ont amené à voir ce travail selon deux axes centraux : la socialisation comme mode communicationnel privilégié du LAN et l'apprentissage comme perspective de champ de compétences individuelles élargi.

Sur le plan théorique, conscient que l'objet de notre étude reste les interactions entre joueurs, c'est-à-dire le cœur-même de ce qui fonde la communication humaine, nous devons admettre que le LAN présentait un degré de complexité imposant d'emprunter des notions à divers champs disciplinaires. Comprenons que nous avons rédigé une thèse doctorale dédiée à la communication, mais en se voulant exploratoire, celle-ci se devait d'emprunter des concepts appartenant à des sciences connexes et complémentaires pour mieux saisir toute l'envergure humaine du LAN, qui n'est jamais unidirectionnelle. Nous espérons de fait que notre approche de recherche, ainsi renforcée par des notions empruntées aux champs de l'éducation ou de la

psychosociologie, saura faire découvrir au lecteur des perspectives intéressantes pour les sciences humaines en général.

Cette position nous a offert la richesse de la diversité de ces apports théoriques, rendus nécessaires pour asseoir un phénomène récent et peu documenté sur sa forme pratique. Cependant, sous un angle philosophique plus général, ces apports disciplinaires diversifiés nous offrent un large panel d'auteurs et de théories qui traitent depuis longtemps des enjeux observés en LAN : interactions entre sujets et instances; socialisation entre individus et groupes prenant la forme d'équipes; développement de soi et de l'identité redéfinie par l'acquisition de nouvelles compétences ; rapports de pouvoir, du leadership à la collaboration; jeux de rôle et mise en scène de soi par interfaces virtuelles interposées mais aussi en présence par le biais de la compétition sportive sollicitant la motivation; rapports au genre, à l'autorité et à la technologie en général.

Tous ces concepts relevant de disciplines plurielles, nous avons dû envisager de nous placer sous un paradigme et selon une perspective stratégique permettant la souplesse interdisciplinaire, soit respectivement la pensée complexe et la théorisation ancrée.

Le paradigme de la complexité tel que défini par Morin, permet d'entrevoir le savoir comme un tout qu'on approche, mais que l'on n'atteint cependant jamais totalement. C'est un exercice de modestie et de deuil à faire, qui refuse de s'enfermer dans une posture scientifique voyant le savoir comme une somme d'éléments déterminés par des causes extérieures ou internes aux sujets, c'est-à-dire qui se résumeraient au seul contexte socioculturel dans lequel ils évoluent, ou encore à des états d'âme. La complexité voit au contraire la connaissance comme une construction de sens établis par les sujets selon leur propre perception du monde et d'eux-mêmes, où synergie, exceptions et paradoxes ont leur place pour co-crée une vision existentielle selon un processus expérientiel intersubjectif et à multiples entrées. La complexité repose pour ce faire sur trois principes : dialogique (une chose peut être juste, comme son contraire); hologrammatique (une partie et un tout sont à considérer l'un et l'autre, l'un dans l'autre comme l'un à l'image de l'autre) et récursif (toute observation ou fait exerce un impact sur la connaissance du sujet qui s'en voit dès lors modifiée de façon réciproque, cyclique, voire perpétuelle).

À titre d'exemple, nous avons ici le droit d'utiliser le principe dialogique qui stipule que l'on peut juxtaposer plusieurs méthodes ensemble pour regarder un phénomène et en rendre compte à partir des points de vue de plusieurs disciplines et de leurs auteurs respectifs, parce que ce que notre terrain nous a appris suppose que cette étude soit capable de se nourrir à plusieurs endroits. Notre posture va donc être légitimée dans sa dimension plurielle au plan disciplinaire par la complexité et la nouveauté du LAN qui concerne toutes ces disciplines-là.

Nous précisons que si notre point de départ était ethnographique, nous amenant à définir ainsi nos premières questions de recherche, nous avons opté pour une méthodologie pouvant s'adapter à la complexité du phénomène et évoluer avec la connaissance de ce dernier. Nous avons réalisé deux vagues distinctes de collectes de données comme d'analyses en 2003 et 2007, parce que c'est notre objet et sa nature complexe et plurielle, se donnant à voir progressivement et en y revenant maintes fois, qui nous a amené à faire ces choix de regards, présentés plus spécifiquement dans les chapitres de la problématique et de la méthodologie. « La métaphore de l'orpailleur » que nous avons d'ailleurs développée dans au chapitre II, permet de saisir comment nous avons procédé devant un terrain neuf offrant une opportunité d'étude pour les communications certes complexe mais vue comme une trouvaille.

Par ailleurs, notre mode d'écriture dans la seconde partie de la thèse dédiée à l'interprétation des données, est notre apport à la recherche sur le plan de la méthode. Il a visé à réaliser un jeu de tressage, capable de se nourrir à des disciplines nombreuses, pour extraire de portions de champs de recherche, des éléments conceptuels expliquant les données tirées du LAN, parce que ce sont toutes ces disciplines-là qui regardent notre phénomène complexe. Ce tressage a été supporté par l'analyse par théorisation ancrée que nous avons effectuée, et que nous définirons brièvement ici.

La théorisation ancrée, relevant de la Grounded Theory (GT), est une stratégie méthodologique d'analyse des données basée sur une lecture et validation cycliques de ce qui émerge du terrain, pouvant mener à l'élaboration d'une théorie novatrice. Elle repose sur l'induction, ce processus logique créateur d'idéation qui procède par comparaison, transposition, juxtaposition et supposition, ce qui favorise la naissance de nouvelles approches. Favorisée aussi par la suspension de références théoriques préexistant à l'étude dans un premier temps, elle peut les mettre à l'épreuve par la suite, tandis que l'objet de recherche se précise de

façon souple et tardive. Une dialectique circulaire entre collecte et analyse des données y est établie, imposant une procédure d'analyse « in-vivo », où le chercheur est à l'écoute de ses données selon ses observations (Guillemette, 2006).

Cette stratégie a nécessité que nous adoptions aussi une posture compréhensive globale, qui se caractérise par une ouverture d'esprit, une « quête du sens qui reste à l'affût de ce que données et contexte ont à dire », devant un terrain dont devait émerger un savoir à transmettre, sous forme de concepts à creuser, dont le principal a été l'interaction.

Du point de vue de la posture scientifique, nous voulons mettre ici l'accent sur la filiation de pensée derrière la notion d'interaction, devenu le fil conducteur de cette étude. Nous nous situons dans la foulée de réflexions qui ont cours depuis les années cinquante et qui ont pris de l'ampleur et connu une reconnaissance depuis la moitié des années quatre-vingt dix pour donner une place plus importante au terrain, comme source d'information théorisante. L'École de Chicago et le « Collège invisible » qui s'y rattache et dont parle Winkin, ont fait cet apport extraordinaire aux communications et à la sociologie, dans la mesure où avec eux, on sortait enfin du fonctionnalisme et du structuralisme pour comprendre une société où l'interaction devient le fondement de la socialisation. Le structuralisme et le fonctionnalisme visaient à définir la société à partir de la fonction des sujets, des institutions, bref de la structure sociale ou d'un problème de classes, etc. La sociologie émergeant de l'École de Chicago est une sociologie qui a fini par quitter la philosophie et le laboratoire pour aller étudier les phénomènes humains directement sur le terrain (à l'asile, en hôpital, etc.).

Que ce soit en éducation, sociologie ou philosophie, plusieurs auteurs ayant divers regards ou approches ont progressivement donné un rôle majeur à l'interaction. Depuis l'invention du terme par Blumer, dans un de ses articles fondateurs en 1937, trois principaux auteurs parlent de l'interactionnisme symbolique : Lebreton, De Quieroz et Winkin, lequel présente aussi le collège invisible rattaché à l'école de Palo-Alto.

L'interactionnisme symbolique est vu par De Quieroz, comme une sociologie qui a basculé vers l'optique communicationnelle, où il faut désormais comprendre l'interaction comme fondement de la socialisation. Cette thèse s'inscrit dans cette foulée et va être le reflet de cette compréhension, ce qui explique que notre problématique voit l'interaction comme le cœur de la communication, mais ce qui justifie aussi que nous allions vers l'apprentissage et la

socialisation. En effet, l'apprentissage se fait dans l'interaction entre apprenants et contexte et/ou formateurs : il touche donc la discipline de l'éducation. Mais l'interaction est aussi cet acte socialisant pour le courant de la nouvelle sociologie, aussi est-il normal que cette thèse ait cette couleur et place également la socialisation, comme la discipline sociologique, au centre de ses préoccupations.

La définition de l'interaction de Le Breton sera celle que nous retiendrons : il la considère avec pertinence, comme un champ d'influences mutuelles. Cependant, nous avons aussi retenu que Lebreton classe Goffman, dont nous retenons largement le travail ici, comme un interactionniste symbolique, tandis que Winkin le considère rattaché au Collège invisible de l'École de Palo-Alto. Le fait est que Goffman, à travers son œuvre, illustre bien par son travail portant sur les interactions sociales et leur mise en scène, cette idée de « champ d'influences mutuelles » proposé par Le Breton. Comprenons donc qu'il s'agit ici de divergences de points de vue d'écoles, que nous absorberons sans trop nous y attarder à des fins d'efficacité, car les auteurs perçoivent tous deux et quoiqu'il en soit, les larges apports de Goffman en matière d'interaction. Mais il est étonnant de voir Goffman comme un interactionniste si on s'en tient à son propre discours : de son vivant, ce dernier a refusé toute filiation à tout courant ou école de pensée, en opérant un travail de recherche relevant essentiellement d'une microsociologie indépendante des modes.

« Les repères biographiques (de Goffman) ne disent rien de la trajectoire singulière d'un auteur qui occupe dans la sociologie interactionniste (dont il a toujours récusé l'étiquetage), une place tout à fait à part » (DeQuieroz, 1997).

Par ailleurs, si l'interaction est fondatrice du rapport au monde tel que nous le présentons, comprenons qu'il est aussi normal d'aller aussi chercher les éléments de communication qui en traitent, dans d'autres champs disciplinaires.

Sur le plan de la problématique, le LAN est un carrefour humain et technologique qui impose d'ouvrir les horizons et préciser les apports les plus pertinents en regard d'un terrain complexe, sans s'y restreindre. Ainsi il impose d'effectuer un bref retour sur la Communication médiatisée par ordinateur (CMO), qui s'intéresse aux échanges humains par ordinateurs interposés, parce qu'elle est pertinente pour l'analyse des échanges via jeux vidéo. Mais il touche aussi à la communautique qui réfère à une CMO prenant la forme d'interfaces multimédias et réseautiques pensées pour des communautés, dans un mode de téléprésence qui

est pertinent en regard des serveurs de jeux sur Internet fréquentés par la communauté des joueurs hors LAN. Mais le LAN est aussi plus que cela : il offre aussi une dimension présenteielle où l'interactionnisme est une clé permettant la lecture des interactions en présence des joueurs, sans laquelle cette thèse se limiterait à l'analyse des usagers et usages autour des jeux en ligne (ce qu'elle n'est pas).

Cependant, si nous avons situé l'interaction, selon la perspective interactionniste, comme un champ d'influence mutuel (Le Breton), nous transposerons à celle-ci dans cette thèse un alter-ego conceptuelle s'appliquant plus exactement aux échanges tenus dans les mondes virtuels, que nous nommerons « alteration ».

Nous constatons que l'alteraction est en fait quelque peu le propre de toute interaction virtuelle, et nous souhaiterions la présenter comme telle : dans les mondes virtuels, on opère soit une « transposition de soi » à un symbole idéalisé, notre avatar, soit à travers diverses interactions tenues avec d'autres avatars, toujours selon un exercice général de simulation empathique ou de transfert identitaire. Hors, que ce soit pour glisser dans la peau d'une représentation qui n'a rien à voir avec soi-même, ou bien faite à notre image, tout est alors « alteration » dans le virtuel. On pourrait donc étendre le principe « alteractif », du glissement dans la peau des autres, tous ces avatars en jeu qui nous sont étrangers, proposé par Boyer, à cet acte de mise à distance de soi qu'on opère aussi en glissant dans la peau de ce personnage qu'on se conçoit aussi sur mesure (par exemple dans les Sim's), c'est-à-dire via l'avatar qu'on crée ou choisit pour nous représenter. Distance, empathie, transferts, sont selon nous les mêmes, car on apprend aussi bien à se connaître par les actions que l'on pose à travers cet « autre nous-mêmes », que via l'empathie envers autrui.

Dans un récent échange avec le professeur Philippe Quéau, celui-ci nous précisait avoir employé le néologisme « alteration » entre 1986-1993, pour parler de toute interaction "altérant" radicalement le modèle-même d'une situation de simulation donnée. Présentée au public en 1993 dans son ouvrage « *Le virtuel. Vertus et vertiges* » l'alteraction se définit selon Quéau (2010) comme :

« Une interaction classique (par exemple dans un jeu ou dans un monde virtuel) ne fait que permettre des déplacements ou certaines modifications permis par le modèle du jeu (son "programme"). Donc, dans une "alteraction", on peut modifier la structure même de

l'espace des interactions possibles. C'est le modèle même de la simulation qui est affecté et non seulement son "image" ».

Or, si l'on doit à Quéau la paternité du terme, Boyer l'a doté d'une dimension toute de « fraternité » : il a repris le terme à la fin des années quatre-vingt-dix afin de l'appliquer au contexte des productions multimédia, en l'étendant du principe d'interaction altération le monde virtuel à celui d'interaction permettant de faire l'expérience de l'altérité. Pour lui l'alteraction, est une forme d'expérience interactive pour l'utilisateur de productions multimédia :

« [Avec l'alteraction, l'usager] est un *migrateur* adoptant divers points de vue identitaires. [...] Il est intentionnellement convié à vivre l'expérience de l'intérieur, en adoptant, de prime abord, le point de vue du protagoniste central par rapport aux autres personnages qu'il pourra néanmoins côtoyer à différentes étapes dans l'évolution du récit. [...] Or, cette expérience d'un nouveau type, dans l'ordre des possibilités qu'offre le multimédia interactif, va bien au-delà d'un processus plus classique de “ réception active ” des messages médiatiques, car elle relève en fait d'un processus communicationnel nouveau que j'appelle, à l'instar de Philippe Quéau, l'*alteraction*. [...] En fait, l'alteracteur peut non seulement ici avoir accès à la pluralité des subjectivités en présence, mais il peut également infléchir la dynamique relationnelle du groupe en décidant lui-même du dénouement d'une situation dont il devient, en l'occurrence, responsable. On retrouve aussi une autre variante intéressante de ce processus d'alteraction dans certaines productions multimédia permettant à l'interacteur de participer directement au développement d'une histoire ou d'une situation dont le dénouement demeure ouvert ou variable selon les points de vue privilégiés qu'offrent les divers protagonistes d'un jeu de rôles évolutif. Autrement dit, ce sont ses propres capacités tant réflexives que téléologiques qui se trouvent explicitement sollicitées et mises à contribution dans ce genre de productions. [...] ».

Nous emprunterons quant à nous ce terme dans une optique interactionniste appliquée aux jeux vidéo en réseau local, fidèle à l'axe des TIC, comme jeu de mise à distance de soi et pratique de l'altérité par le biais d'avatars dans les mondes virtuels. L'alteraction, dans le sens où je l'emploie, permet de s'auto-reconnaître par distanciation, développer un sens de l'empathie par migration identitaire, co-construire des espaces de réflexivité téléo-ludique... C'est une forme d'interaction virtuelle basée sur une extériorisation de soi, dans ces mondes où l'on peut sublimer sa vie. Et cette définition que nous appliquons au concept d'alteraction devient transversale pour l'expérience cognitive-ludique en actuel et/ou en virtuel telle que nous l'abordons.

Interactions en réel et alteractions en virtuel favorisent selon nous des formes d'introspection, c'est-à-dire une meilleure (re)connaissance de soi-même, une distance critique

sur nos actes, via les expériences menées dans les deux mondes simultanés du LAN, cousus d'échanges avec autrui... Pour nous, l'introspection peut se définir comme une interaction qui s'opère avec notre propre conscience, bref une interaction avec soi-même.

Si nous n'avons pas eu le temps de réaliser une véritable enquête dans les mondes virtuels qui en serait une s'intéressant à étudier tout échange dans la perspective interactionniste, nous posons cependant l'idée que quelque part, nous en sommes arrivé en communication, à pouvoir faire les premiers d'une nouvelle forme d'enquête sociologique, qui pourrait, pourquoi pas, prendre la forme d'un « alteractionnisme » doublement symbolique, car pas avatar interposé...

Nous voyons donc combien notre objet recouvre de réalités différentes. Notre objet rend donc nécessaires toutes ces approches, car elles le concernent toutes, mais ne s'y cantonne pas. Autrement, se restreindre à certains angles mutilerait la lecture globale du phénomène en lui refusant certaines de ces dimensions au profit d'autres perspectives, une erreur de partialité que nous ne ferons pas ici. Bref, ces précisions visent à bien camper notre problème au cœur de la communication, face à un phénomène nouveau, protéiforme et qui prend un espace énorme actuellement comme mode de communication et mode de relation interpersonnel, groupal et culturel.

Perspectives de l'étude : un LAN vecteur de socialisation et d'apprentissages ?

Dans la seconde partie de la thèse, qui présente l'analyse et l'interprétation des données recueillies sur le terrain, le chapitre III présente les résultats que nous avons rattachés à la notion de socialisation. Ce sont ceux ayant émergé globalement de notre première vague de collecte et d'analyse des données. Ce chapitre consacré à la socialisation, s'appuie sur la généalogie conceptuelle établie à partir du courant interactionniste, en vue d'analyser les relations entre joueurs. Elle se nourrit d'auteurs voyant dans l'interaction l'enjeu relationnel (Edmond et Picard, 2008), qui permet d'envisager la socialisation comme un construit identitaire (Piaget, 1937) et un autrui généralisé (Mead, 1934). S'y observent des patterns sociaux devenus rituels dans ce cadre expérientiel (Goffman 1974) pouvant être entrevu comme un écosystème (Bateson, 1980).

Nous y présentons une certaine topologie des joueurs, et discutons de mœurs spécifiquement générationnelles, de même que de la place de la gente féminine au sein de LAN

courus essentiellement par des jeunes hommes. On y découvre comment la socialisation sollicite en fait l'identité des joueurs, que nous voyons tierce en LAN. On y trouve une identité réelle, celle du joueur citoyen ; une virtuelle, celle qui s'exprime via son avatar ; et une identité cyborg, mouvante, qui s'établit comme un dialogue de négociation et redéfinition de soi entre ces deux pôles. Nous y distinguons aussi des paliers (ou âges des joueurs) nous amenant à observer certaines spécificités comportementales étendues à l'ensemble des joueurs, et prenant la forme de rites de passages selon la perspective générale de trajectoire de vie chère à Erikson.

Le chapitre IV nous permet quant à lui d'aborder la notion d'apprentissage. Il y a apprentissage selon nous quand l'individu est mobilisé par sa propre motivation, sollicitée par le contexte, et qu'il devient proactif (inspirée de Collins, Greeno et Resnick, 1994). La motivation y joue donc un rôle-clé. Nous la définissons comme « le construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et/ ou externes traduisant le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement » (Vallerand & Thill, 1993).

Elle pousse le sujet à prendre part à un contexte d'expérience favorisant des apprentissages chez lui lorsqu'elle est portée par un mobile interne, intrinsèque et autoporteur, qui mobilise l'individu à travers son action et s'avère d'autant plus prometteuse que le contexte est riche : c'est l'*affordance* du contexte, sa richesse qui, vue par Brougère favorise les apprentissages quand elle est couplée à la motivation.

Nous avons par ailleurs retenu que cette *affordance*, cette motivation, s'observent tout particulièrement en LAN car il s'avère une occasion d'« expérience optimale » sans égale.

« L'expérience optimale » est un concept théorique développée par Csikszentmihalyi, qui permet de mieux comprendre ce qui peut être source de motivation pour les joueurs et qui se rattache à la notion de « flux » porteur (que nous pouvons voir comme une forte motivation à poursuivre une activité, que Valleyrand (1993) rattacherait quant à lui au principe de « motivation autoportée ou intrinsèque ». Très intéressante, l'approche de Csikszentmihalyi définit un certain nombre de facteurs (huit en tout) reliés au plaisir qu'une activité exercée procure à un praticien passionné. Or, ces facteurs sont tous sollicités par la pratique du jeu vidéo et de l'immersion interactive en particulier et nous avons entendu plusieurs de ces « facteurs » mentionnés par les sujets que nous avons interrogés, quant à leur motivation à jouer à des jeux vidéo. Des centaines d'adeptes nous ont décrit avec des mots similaires les

« symptômes du bien-être » qu'ils ressentent dans leur pratique en LAN, nous permettant d'établir un parallèle très net avec l'expérience optimale.

L'expérience optimale se résume notamment à un défi réaliste, qui mobilise entièrement l'individu dans le développement d'aptitudes particulières. Cela exige de lui concentration et contrôle de ses actions, tandis que si la cible est claire, que l'activité fournit une rétroaction immédiate, le sujet perd la préoccupation de lui-même, tout en voyant son identité renforcée suite à cette expérience, qui altère par ailleurs sa perception de la durée. L'individu est ainsi porté par un flux d'enchantement, de satisfaction pleine et entière l'absorbant dans l'instant présent au point qu'il souhaite retrouver cet état : il s'est en fait trouvé une passion qui lui procure du bonheur et il s'y investit totalement.

Ainsi, le chapitre IV présente un paysage global essentiellement rattaché à la vision de l'interaction et de ses apports formatifs sur les sujets selon l'approche des sciences de l'éducation, et en retenant les apports des approches cognitives et behavioristes, qui ne répondent pas totalement à la réalité observée mais contribuent à certaines compréhensions ergonomiques des contenus et scénarios des jeux vidéo (St-Pierre, 2007). Au contraire et selon la perspective des nouvelles technologies appliquées à l'enseignement (prenant ici le nom de TICE¹⁹), la notion d'environnement d'apprentissage informatisé (EAI) apporte beaucoup à la compréhension d'un LAN vu comme d'un contexte d'apprentissage.

Sous cet angle, on comprend que le LAN offre un contexte d'apprentissage situé (Tardif ; Gee), ou encore un cadre d'apprentissage expérientiel riche (Brougère, produisant une forme de socialisation vue comme une éducation informelle des sujets (Brougère), favorisant chez eux le développement de compétences diverses : relationnelles, psycho-motricielles, techniques...

On découvre aussi que par le biais de rapprochements sociaux qu'il offre, le LAN dévoile une occasion de rite de passage (Goguel d'Allondans, 2002) fondé sur un système tribal (Maffesoli, 2000) où le contexte compétitif favorise l'apprentissage, dont la socialisation et le développement de compétences nouvelles (Brougère, 2005; Gee, 2003), dans un parallèle étonnant avec des mouvements tel le scoutisme de Baden-Powel.

¹⁹ Technologies de l'Information et de la Communication en Éducation.

Le chapitre V opère enfin une synthèse des deux chapitres précédents, et élève à un degré d'abstraction supplémentaire les notions vues jusque là, à des fins de modélisation de celles-ci, présentant le LAN comme un contexte d'intégration sociale riche, favorisant des apprentissages individuels sous forme de développement de compétences à certaines conditions. Ce même chapitre se consacre aussi à une synthèse des résultats menant à préciser des perspectives de recherches futures, et permet d'aboutir à une proposition théorique : celle du LAN pédagogique, c'est-à-dire une proposition d'outil de formation, prenant la forme d'un dispositif sociotechnique inspiré du LAN, transposable à des fins éducatives ou de formation dans tout laboratoire informatique, selon un scénario pédagogique à définir par les formateurs.

Nos conclusions synthétisées en proposition théorique de « LAN pédagogique », s'inspirent de la théorie de l'activité, telle que vue par Engeström (1999). La TA stipule que nos actions s'inscrivent dans une "matrice sociale" composée tant d'individus, que d'artéfacts (communautés, objets, actions). Le contexte est un facteur clé pour rendre compte d'une activité, et s'illustre sous forme d'interactions productrices d'énergie et information tant avec l'environnement du système que pour les parties qui le composent; c'est ainsi que transposée au LAN, nous avons réalisé que les compétitions de jeux en réseau local sont des écosystèmes humains et technologiques producteurs de savoirs, comme de rapprochements sociaux.

Prenant la forme d'un modèle écosystémique, le LAN s'avère un contexte qui dévoile que l'identité du joueur se nourrit d'une socialisation introspective et évolutive par paliers (ou « âges du joueur ») dans sa dimension présenteielle. Elle est renforcée en virtuel (dans le jeu vidéo), par un type d'expérience que nous qualifions « d'optimale », selon la définition qu'en propose Csikszentmihalyi). Ainsi, elle offre la pratique en réseau local de jeux vidéo multi-joueurs, afin de produire des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être. Les âges du joueur présentés au chapitre III, révèlent des apprentissages et des socialisations dès qu'un « tour de piste » est fait par le joueur en matière d'interaction comme d'introspection, en présence comme en virtuel, à travers chacune des articulations conceptuelles (socialisation/ apprentissage/ qu'offre le LAN).

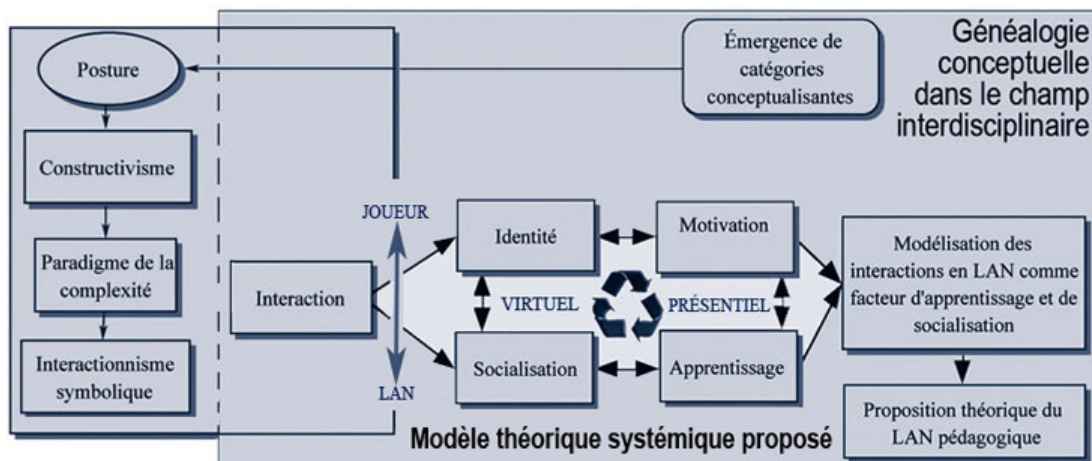


Figure I.1 Posture théorique et articulation écosystémique des interactions opérées en LAN.

Nous le résumons dans le schéma ci-dessus, où s'inscrit tout le positionnement théorique opéré, pour supporter la démarche de recherche. Ainsi, on découvre que l'identité des joueurs est sollicitée via ses performances dans les jeux vidéo et les échanges avec ses équipiers : ainsi, il se socialise. Par ailleurs, la motivation à gagner favorise sa mobilisation dans l'activité vidéoludique d'autant plus riche en stimuli qu'elle se tient dans l'environnement du LAN où tous les joueurs sont aussi présents.

S'il met à profit les feedbacks de ses équipiers et sait faire preuve d'introspection quant à sa pratique en jeu et ce qu'il en retire, notamment en matches, on observe que l'écosystème formé par les interactions opérées dans ce tout humain et technologique du LAN, favorise des apprentissages à la fois sociaux, techniques et psycho-motriciels chez le joueur.

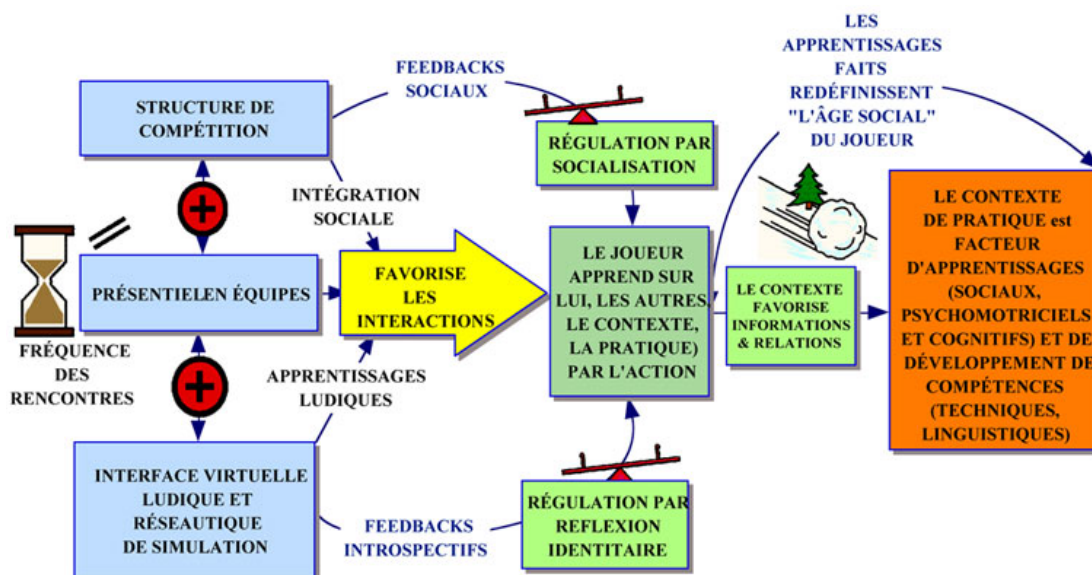


Figure I.2 Analyse théorique du Lan party comme dispositif d'apprentissage et de socialisation.

En conclusion, ayant pour fond des apprentissages optimisés par les interactions typiques du LAN, dont l'introspection favorisée en mode virtuel et les feedbacks sociaux en mode présentiel, le modèle théorique du LAN pédagogique a pour forme la superposition unique et simultanée, d'un phénomène rassembleur prenant place dans deux mondes à la fois.

La pertinence de notre lecture est de permettre d'envisager la mise sur pied de dispositifs sociotechniques inspirées du LAN et transposables à tout contexte de pratique, dans tout local informatique, sous forme de scénario d'apprentissage permettant de communiquer des contenus en détournant l'usage des jeux vidéo multi-joueurs populaires existants. Nous présentons quelques recommandations quant aux expérimentations menées en ce sens dans notre dernier chapitre dédié à nos conclusions de recherche.

Ce projet, précurseur au départ sur le terrain de quelques années, s'avère quelques années plus tard, au moment de sa diffusion, synchrone avec l'émergence d'un nouveau pan de l'industrie du jeu vidéo corroborant nos résultats : les Serious Games (ou jeux vidéo sérieux). Nous encourageons les institutions qui s'y intéressent, à envisager des formes d'applications du principe du LAN transposables à d'autres secteurs, tel celui du divertissement en contexte communautaire (relevant de la notion de « scoutisme électronique » présenté ici), ou la réalisation de plateformes ludiques réseautiques pensées pour la formation notamment à

distance, pour exploiter ce que Le LAN suppose, supporte et permet le mieux : ces rapprochements humains qui semblent manquer finalement aux générations « branchées ».

Conclusion

L'objectif premier de la recherche est d'apporter une réponse claire aux questions relevant du LAN : Oui, il y a bien apprentissages et socialisation à l'œuvre dans les interactions entre joueurs au sein des LAN parties, venant solliciter en retour les notions d'identité et de motivation des joueurs. Ces apprentissages prennent le plus souvent la forme de développement de compétences, lesquelles sont favorisées particulièrement par le fait qu'une motivation intrinsèque, autrement dit « autoportée » par le joueur adepte de jeux vidéo, se trouve par ailleurs renforcée par la richesse expérientielle qu'offre le contexte de pratique et notamment l'occasion qu'offre le LAN de vivre cette passion avec d'autres. Quand aux rapprochements sociaux, ils sont favorisés ici par la dimension présentielle d'échanges tribaux valorisant pour les sujets, car vécus comme un rite initiatique, la reconnaissance de la maîtrise de la cyber-culture par la communauté, renforçant de fait la motivation, donc les processus d'apprentissages.

Le deuxième but a été de défricher un terrain qui offre d'autres perspectives à diverses disciplines : beaucoup d'inconnues soulevées dans cette étude, restent à vérifier, que nous n'avons pu creuser du fait des limites et choix spécifiques de cette thèse. La pertinence de cette thèse est de favoriser la création de nouveaux dispositifs sociotechniques inspirés du LAN et transposables à tout contexte de pratique en local informatique, sous forme de scénarios d'apprentissage permettant de communiquer des contenus en détournant l'usage des jeux vidéo multi-joueurs populaires pouvant mobiliser des générations dont ils sont aussi la culture.

PREMIÈRE PARTIE :

DEMARCHE SCIENTIFIQUE

CHAPITRE I

PROBLEMATIQUE

« Personne ne sait tout, tout le monde sait quelque chose [...]. La lumière de l'esprit brille même là où on essaie de faire croire qu'il n'y a pas d'intelligence » (Lévy, 1998).

En communication, le LAN interpelle tout le secteur des NTIC, notamment celui de l'industrie du loisir et des divertissements numériques. La pratique se rattache aussi aux considérations de la communication médiatisée par ordinateur (CMO), des communautés de pratique et de la communautique, tout en offrant un nouveau modèle écosystémique inspiré de la Théorie de l'activité, et axé sur les relations interpersonnelles et groupales, via la lecture interactionniste qui en est faite. La posture épistémologique qui favorise le mieux l'analyse du LAN party, où les mondes se chevauchent et les interactions se croisent, est celui de la complexité telle que définie par Morin, qui repose sur les principes dialogique, hologrammatique et récursif. Centré sur l'interaction, interrogeant l'identité des sujets supportant le processus de socialisation à l'œuvre en LAN, vue comme un « autrui généralisé » (Mead, 1934), les auteurs qui en favorisent la lecture appartiennent au courant interactionniste et ont considéré les notions de rôle, de rite, de trajectoire de vie, de jeux de miroir et de transactions à l'œuvre entre joueurs, tels Bateson et Strauss, ainsi qu'indirectement Goffman (selon LeBreton). Méconnu et peu documenté dans sa dimension technologique et humaine à la fois virtuelle et réelle, sa problématique traite cependant d'interactions entre sujets et s'inscrit dans des traditions de recherche riches et établies.

1.1 Problématiser un phénomène complexe dans une démarche inductive

Étudier le LAN party, un phénomène sociotechnique émergeant en 2001, c'est se placer au carrefour d'une pratique informatique, sportive et réseautique de jeux vidéo multi-joueurs, nommé aussi parfois « compétition de sports électroniques ». Objet de manifestation culturelle réunissant adolescents et jeunes adultes, ce phénomène s'inscrit dans les communications au cœur des pratiques relatives aux nouvelles technologies de l'information et de la communication (dites NTIC ou encore TIC), dans le secteur de l'industrie du loisir et des divertissements numériques que sont les jeux vidéo. Les sujets de la recherche sont issus de la « génération protéiforme » des 15-25 ans, spontanée, émotive, peu portée vers les traditions ou l'accumulation de capital, mais davantage sur les connexions sociales réseautiques et l'accumulation d'expériences ludiques (Lifton, 1996). Le LAN en est donc une pratique culturelle représentative. D'actualité, l'enjeu est ici la place et le potentiel des technologies réseautiques ludiques, et les regroupements et usages qu'elles supportent, dans un contexte occidental contemporain et générationnel typique de la postmodernité. Les enjeux sociaux sont ici davantage centrés sur l'expérience, le jeu et l'individu, que sur des considérations de classes, de structure sociale, d'idéologie ou de capital qui en sont de fait écartées.

Dans une démarche de recherche inductive, la problématique se réalise dans la formulation itérative de questions de recherche posées à partir de la compréhension évolutive des données issues du phénomène, et non à partir de la structuration de concepts et de propositions générales établies à priori. Son enjeu, qui se démarque en quelques points d'une démarche de recherche hypothético-déductive plus classique, est de commencer par formuler un problème de recherche provisoire en regard d'un phénomène intéressant aux yeux du chercheur qui esquissera une première formulation de question de recherche favorisant un choix méthodologique adapté (Chevrier in Gauthier, 2009). S'ensuivent des interprétations basées sur les données recueillies et leur analyse, inductive menant à des reprecisions itératives du problème ou de la question de recherche évoluant en fonction des prises de conscience effectuées au cours de la collecte et de l'analyse préliminaire des données. Dans la démarche inductive, les axes de recherche relèvent souvent du vécu personnel du chercheur, notamment sa position en regard d'événements étonnants pouvant susciter une recherche, comme c'est le cas ici.

L'enchaînement d'une problématique reflétant une démarche inductive présente dans un premier temps la situation concrète où s'inscrit l'événement particulier. Un problème est alors dégagé d'une situation qui intrigue le chercheur, menant à l'élaboration d'une question de recherche, ici évolutive. La pertinence de la recherche doit dès lors être démontrée, montrant en quoi la question de recherche préoccupe des praticiens et des chercheurs dans le domaine, puisqu'il s'inscrit dans des approches théoriques existantes, avec la présentation d'informations connues sur ce même problème, plutôt que de référer à un cadre conceptuel préexistant à l'enquête de terrain. Le modèle émergeant de cet enchaînement théorique, doit aussi être résumé afin de montrer en quoi la recherche fait avancer le champ disciplinaire dans lequel il s'inscrit. Le tout se présente comme une succession de considérations des plus générales aux plus particulières et du contexte global au terrain local, qui prend la forme d'une « descente » logique de pensée, dont la métaphore est celle d'un entonnoir d'enchaînements conceptuels (Brouillet, 2006), amorcé par les considérations générales portant sur notre civilisation, ses modèles culturels et contexte historique contemporains.

1.2 Cadre d'émergence du phénomène du LAN party

Nous entrevoyons le LAN party comme la manifestation culturelle d'un loisir social rattaché aux nouvelles formes de jeux pratiqués par une jeunesse adolescente friande de divertissements numériques, au cœur du phénomène communicationnel plus large des pratiques informatiques et réseautiques relatives aux NTIC.

1.2.1 Contexte historique et social

Le LAN party est un phénomène culturel complexe à expliquer quant à son origine, qui relève de nombreux facteurs. Selon l'angle d'approche que l'on considère, il résulte d'une convergence circonstancielle, de considérations aussi bien économiques que technologiques, sociales, culturelles, pour ne pas dire générationnelles. Symptomatique de son temps, l'explosion de l'industrie des jeux vidéo se situe au cœur d'un mouvement culturel occidental plus vaste, celui de la part grandissante d'une économie du divertissement et des loisirs en général, qui sont autant de pratiques typiques d'une époque qualifiée aujourd'hui de « postmoderne » sur le plan des valeurs qu'elles véhiculent, par de nombreux intellectuels.

La postmodernité est ce courant philosophique de pensée rattaché aux valeurs d'une société atomisée, axée sur l'accumulation d'expériences de loisirs, et qui ne nourrit plus les grands idéaux de la société moderne qui la précédait. Elle considère que la modernité est à l'origine des échecs écologiques, politiques, économiques et sociaux dont elle fait les frais, et dont la forme s'est achevée par une société capitaliste à la fois victime et bourreau, alternativement nourrie et saignée de faillites et de guerres cycliques. Celles-ci sont engendrées parallèlement par un développement industriel abusif (depuis le XIX^{ème} siècle) et par la montée d'un capitalisme et de modèles politiques extrémistes se soldant par des échecs et des bains de sang.

La postmodernité se définit par des considérations sociales multiethniques, par une économie de marché nommée mondialisation et des intérêts politiques et sociaux plus opportunistes que porteurs de projets de société (Rifkin, 2000). Dans cette optique de société, la notion de bonheur individuel est née, il n'est plus la conséquence d'un système social qui l'assure, mais bien une quête individuelle qui incombe à chacun. Nombre de développements technologiques le supportent, dont le développement de la réseautique et de l'industrie du Net faisant l'apologie des identités. La postmodernité est une époque où les divertissements et loisirs ont à cœur de faire oublier un contexte socioéconomique et environnemental morose et inconséquemment hypothéqué.

Ici, c'est ici le règne de l'information et de la médiatisation, des médias de masse et des loisirs occupant une place toujours plus importante dans le quotidien de la population. Les exemples affluent : télérealités, émissions de variété et jeux télévisuels populaires, télévision numérique et programmation sur demande permettant un ciblage des niches sociales et leurs besoins précis. Tout ceci est supporté par la mise sur pied d'une informatique devenue réseautique, dans un climat socioculturel favorable à la réunion d'inconnus passionnés d'informatique et de jeux électroniques, lesquels incluent aussi bien les jeux vidéo que multimédias, tous vus comme autant de « machines à contenus », pour reprendre l'expression de Paquin (2006). Des machines à contenu au service d'une peuplade de joueurs vus comme autant de « faiseurs de mondes » (Tremel, 2001), fervents consommateurs d'environnements virtuels ludiques et de loisirs.

1.2.2 Vers une société de loisir

À l'aube de ce XXI^{ème} siècle, à défaut de pouvoir affirmer quand a eu lieu exactement, le changement de paradigme entre modernité et postmodernité (que certains disent encore à venir), nous pourrions du moins nous dire contemporains d'une période de transition, vers des valeurs culturelles s'opposant à celles, plus qu'éprouvées, des derniers siècles. À une économie locale de villes et villages a succédé une économie globale où informations et biens circulent toujours plus vite : à cette échelle, l'occident est marqué par une forte tertiarisation et des réseaux de transports, de satellites et d'informations toujours plus complexes. Alors que 98% des foyers canadiens possèdent un ordinateur et 48% une console de jeu en 2009, on sait pourtant que les écarts mondiaux en termes de pratiques culturelles n'ont jamais été aussi marqués par l'inégalité. On parle par exemple d'un taux d'accès à Internet de l'ordre de 6% en Afrique, contre presque 75 % en Amérique du Nord, par exemple. Aussi, la population mondiale reste déchirée par des écarts socio-économiques majeurs en termes de considérations alimentaires et sanitaires primaires.

L'inégalité d'accès à ces réseaux numériques et de télécommunication qui marquent plus spécifiquement notre époque, est un problème à l'image de la complexité de notre temps. Laissant de côté des pans entiers d'expertises et de savoirs humains d'individus dépourvus de formation et d'accès aux réseaux de communication, la postmodernité se démarque avant tout par des inégalités criantes quant aux défis quotidiens de chacun sur terre.

Dans cette optique, les quelques symptômes socioculturels reliés à la question des divertissements occidentaux contemporains abordée ici, paraît bien dérisoire en regard de ces douleurs mondiales. Mais le tissu des progrès sociaux étant cousu de savoirs comme d'éducation, la finalité de cette thèse vise le profilage d'outils populaires et accessibles, en mesure de parler le perpétuel langage de la jeunesse : celui du jeu sous toutes ses formes. Utilisables dans les écoles ou les entreprises, en vue d'une meilleure dispensation des savoirs et des acquisitions pratiques, le jeu sous toutes ses formes reste un objectif honnête ayant aussi ses défis sociaux et moraux, aussi modestes soient-ils, qui a l'avantage de préparer aujourd'hui la population de demain.

« Si le monde des modernes était marqué par l'objectivité du projet, celui des postmodernes est ouvert à l'aléatoire et au jeu. [...] Dans un environnement postmoderne, la réalité perd de son sérieux. L'ironie, le paradoxe et le scepticisme sont omniprésents. Il ne s'agit plus de faire l'histoire mais de produire des histoires intéressantes à vivre. [...] Pour l'individu et la collectivité, les notions d'intensité et de catharsis l'emportent sur celles d'efficacité et

de productivité. Le monde est une scène complexe où se déploie une profusion de spectacles, de divertissements et de représentations sophistiqués. [...] Cette dimension ludique et hédoniste est omniprésente. [...] Le principe de réalité, qui a régi le comportement humain depuis la Réforme jusqu'à la révolution industrielle, y est détrôné par le principe de plaisir. L'ère nouvelle est faite d'ambiguïté et de diversité, de jeu et d'ironie, de tolérance et de chaos. [...] Dans un monde régi par le jeu, c'est le principe de représentation qui règne et l'accès marchand aux expériences culturelles devient l'objectif essentiel de l'activité humaine. (...) Tout se passe comme si le loisir devenait le cadre privilégié d'une mutation culturelle dont les implications tendent à pénétrer le mode de vie tout entier » (Rifkin, 2000).

Paradoxe intéressant, face à l'activisme effréné que trahissent les agendas surchargés des actifs occidentaux, se développe une industrie des loisirs non moins fournie, à même de permettre de « décompresser » du milieu professionnel : c'est même là le principe cathartique du loisir. Cette mutation vers le loisir est ainsi essentiellement due à un dégagement de temps libre dans l'agenda de la population active, suite à la mise en place des congés payés à la moitié du siècle dernier, au carrefour de la culture de masse et de la consommation de différents divertissements par la classe moyenne.

« Dans la sociologie d'Edgar Morin, le temps libre apparaît comme le temps nécessaire à la consommation de la culture de masse, les loisirs offrant autant d'occasions de s'essayer à ses divers produits (livres, films). Sur ce point, il insistera sur le bien-être qu'apportent aux individus les activités exercées durant ce temps de loisir, ces moments étant synonymes de divertissement, de jeux, de plaisir et d'évasion dans l'imaginaire et de rêves. Dans cette perspective, il reprendra à son compte l'opposition existant entre la monotonie de la vie de tous les jours (travail, obligations familiales) et les loisirs, insistant sur le fait que ces produits de la culture de masse en fonction de compensation importante, concernant en premier lieu la classe moyenne » (Tremel, 2001).

Les loisirs sont couramment définis comme des occupations réalisées pendant le temps libre ou encore comme la marque culturelle d'un temps disponible en dehors des devoirs et des obligations. Nous dépasserons cette définition un peu conservatrice pour entrevoir davantage les loisirs comme une activité individuelle librement choisie, facteur de bien-être et visant à disposer sans contrainte d'un temps libre.

« Dans le loisir, le jeu, l'activité physique, artistique, intellectuelle ou sociale ne sont au service d'aucune fin matérielle ou spirituelle imposée par la société, même lorsque les déterminismes matériels et sociaux pèsent sur eux. Il est nécessaire de distinguer désormais, dans la famille des sociétés les plus évoluées, les obligations familiales (travail

domestique, responsabilités d'éducation, etc.) des loisirs ou des semi-loisirs, à la maison ou hors de la maison, centrés d'abord sur la satisfaction de l'individu.²⁰ »

Le psychologue hongrois Csikszentmihalyi aborde l'intérêt tout particulier de la question des loisirs, notamment de ceux qu'il qualifie d'« artificiels », les plus populaires selon lui auprès de la jeune population.

« Certains [individus], confrontés au non-sens de leur emploi, se détournent du monde du travail vers une vie de loisirs qui leur procure une expérience optimale quasi permanente. [...] Comme il est possible de l'observer dans la figure qui suit, les [individus], plus âgés évoquent plus souvent le travail comme source d'enchantement, alors que les plus jeunes rapportent souvent les loisirs. Les plus jeunes prennent plaisir surtout à des stimulations artificielles (télé, danse, course automobile), tandis que les plus vieux trouvent des défis plus stimulants dans les tâches traditionnelles qui ont toujours eu un sens dans leur vie. ²¹ »

Or, si le bien fondé de la pratique de loisirs artificiels, à première vue aussi étranges qu'improductifs, n'est pas encore très clair, de nombreuses hypothèses existent quant à la motivation à pratiquer un loisir tel que le jeu vidéo : est-ce par solitude, par timidité, est-ce l'expression d'un transfert sur un avatar qu'est leur personnage tout puissant et immortel au sein d'une partie, ou un besoin cathartique d'expier un quotidien stressant ? Et si jouer était au contraire une façon de renouer avec l'insouciance enfantine, dont la grammaire du bien-être reposait sur le jeu ? Ceci nous amène à porter notre réflexion sur notre société contemporaine et son rapport au loisir, en l'abordant de prime abord dans son sens philosophique le plus large : le jeu.

1.2.3 Du jeu

Des "Du pain et des jeux!" scandés par une population friande de divertissements du temps de la gloire romaine, à la quête perpétuelle et toujours actualisée d'une société contemporaine qui, comme nous l'avons vue, pourrait être dite « de loisirs » (ce que des législations sociales comme celle de la France avec ses 35 heures de travail hebdomadaire ne font qu'illustrer encore

²⁰ Encyclopaedie Universalis, 2005.

mieux), l'actuelle recrudescence des développements technologiques se justifie sans cesse par une volonté marquée de libération face au joug du travail. Or il est communément entendu que rien ne semble plus opposé au travail que le loisir, qui est lui-même ramené à l'idée d'une activité gratuite et libre, comme nous l'avons vu, qui s'illustre parfaitement dans le jeu. Huizinga, un des premiers auteurs s'étant intéressés au jeu, le définit comme :

« une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrit, qui se déroule avec ordre et selon des règles données, qui suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère où accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »

Cette définition révèle les facettes plurielles de la pratique ludique, les valeurs qui s'y réfèrent et les identités sociales normées ou marginales qu'elle sous-tend. Colas Duflo, dans « Jouer et philosopher » résumera cette idée au simple énoncé d'un : « jeu qui est liberté dans la légalité ». Comprendons que les auteurs ayant posé les bases du jeu comme concept philosophique, font tous ressortir des notions centrales dans le jeu : celle de temps et d'espace du jeu, un espace sacré et hors d'atteinte des contingences réelles (Huizinga), régulé par des règles admises par tous. Le jeu est en fait le lieu de plusieurs interrogations parallèles, surtout lorsque vient le temps de s'intéresser à sa dimension « spectaculaire », voire spectacularisée même, si nous pensons notamment à la dernière Coupe du Monde des Sports Électroniques (ESWC), sorte de gigantesque LAN party tenu et consacré sur la scène publique grandiose de Paris Bercy en 2006.

« Là, les spectateurs sont systématiquement dans le noir, comme dans un amphithéâtre et sont mis à distance encore un peu plus. Ainsi, seuls les organisateurs peuvent créer certaines images sur la zone de jeu et ainsi en avoir l'exclusivité pour les déverser ensuite dans les médias. Car un tel événement se rentabilise principalement en termes d'image. Les Pom-pom girls [...] sont principalement là pour créer de l'image pour les médias. Ainsi, la société organisatrice de l'événement, se donne pour objectif de créer des images fortes et symboliques qui servent à gagner du temps d'antenne afin de satisfaire les sponsors, par une démonstration ostensible d'une richesse émotionnelle et financière. » (Mora, 2006)



Figure 1.1 Le LAN party « spectacularisé » : finales de la ESWC à Paris Bercy (2006).

Ici, les notions de sacré, de simulacres et de représentation prennent toute leur importance et s'amplifient encore quand vient le temps d'étudier la place que prend la virtualité ludique de nos jours.

En fait, il faut parler ici de mise en scène de la pratique compétitive des jeux vidéo, lieu d'un véritable « spectaculaire intégré », pour reprendre l'expression de Guy Debord dans la Société du spectacle : "Le spectacle se représente à la fois comme la société même, comme une partie de la société, et comme instrument d'unification".

Le jeu pourrait de ce fait constituer un dénominateur commun facteur de culture interne, et ce quels que soient les divers groupes ludiques humains qui le pratiquent. Ceci est d'autant plus intéressant dans cette étude, que plusieurs auteurs fondent un rapprochement très pertinent entre jeu, communication et culture. Par exemple, pour l'anthropologue Winkin : « la communication, c'est la performance de la culture. »

Le jeu, comme la communication, sont facteurs et vecteurs de création d'une culture commune. C'est pourquoi en jouant, les participants des LAN composent une petite société dédiée au jeu, ayant des valeurs culturelles normées en commun (on ne triche pas, on se salue, etc.), renforcées par le biais des communications qu'ils y opèrent. Ceci nous assure que nous

avons affaire à une collectivité ludique « solidaire » ayant des valeurs de jeu communes à chaque participant.

Ce phénomène humain de respect des règles du jeu s'observe d'ailleurs depuis la nuit des temps, des joueurs d'un LAN party aux amateurs des traditionnels concours de tambour chez les Inuits (qui servent aussi de « cour de justice » normée afin de régler les différends au sein du clan sous forme de combat d'insultes chantées : un parallèle toujours actuel en regard des « effets de manches » et des concours d'éloquence entre avocats que sont souvent, encore, les cours de justice). Cela nous permet aussi de reconnaître aux groupes que nous observons dans un LAN le statut de véritables «clan», car de culture (de jeu) commune ; le terme de « clan » est d'ailleurs le terme courant utilisé par les joueurs pour parler des équipes en LAN.

En ce sens, ce qui casse le jeu n'est pas tant la tricherie, (qui joue avec les règles et qui donc quelque part les considère encore), mais bien l'attitude du « briseur de jeu » (Huizinga, 1988). Le briseur de jeu, c'est celui qui renie l'intérêt d'une partie par exemple, comme lorsqu'un mauvais joueur perd et quitte la partie alors que son départ soudain porte préjudice à tous en stoppant le jeu et en en brisant la magie.

Ce détour philosophique par le jeu est d'importance car il nous ouvre la voie aux nombreuses considérations ludiques à l'œuvre dans le monde, surtout si l'on considère le développement soutenu de toute l'industrie culturelle du divertissement (celle du cinéma, de la télévision - via notamment le phénomène de télé réalité, mais aussi de l'internet - avec son potentiel infini de démultiplication des identités, sans oublier, bien sûr, celle du jeu vidéo). Couplée à un certain art de vivre de plus en plus numérique, la télé réalité n'a qu'à bien se tenir : avec l'interactivité, il est désormais bien plus question de vivre par simulation à travers les jeux vidéo, que par procuration depuis son salon. Le lien établi entre jeu vidéo et mise en scène tirée de la télé réalité n'est pas fortuit, et la dimension ludique qui en donne la mesure est même devenue une norme sociale valable voire enviable. Les jeunes rêvent massivement de participer à ces mises en scène télédiffusées, à en juger par le nombre impressionnant de postulants pour des émissions comme « Star académie » ou « Occupation double ». Un parallèle fort réunit donc ces deux mondes ludiques, l'un interactif, l'autre mass-médiatique : la télé réalité, ses règles, ses défis et ses mises en scène, sait recréer l'immersion d'un

microcosme qui est un simulacre du réel, joué par vote, tel un jeu vidéo avec ses avatars et ses transferts identitaires envers les participants.

« Aujourd'hui, le jeu est omniprésent dans la société et s'immisce dans des réalités qui lui étaient jusqu'alors étrangères. Les procédures d'embauche sont " ludicisées ", au point de ressembler parfois à un casting de télé réalité : " Le candidat lui-même entre dans le jeu pervers. Il soigne son "look", exhibe des sentiments positifs, des motivations et même des passions qu'il n'éprouve pas réellement, mais qui font de lui le partenaire attendu.» (Tremel, 2004).

Ce désir de vivre par simulation (pour les participants de ces émissions), ou par procuration (pour les téléspectateurs) relève des mêmes motivations profondes que celles nourries envers tout jeu, dont les jeux vidéo d'un LAN. On pourrait, en fait, entrevoir le rêve des fans d'émissions de télé réalité d'y participer, comme un rêve d'incarner une sorte d'« avatar social», observé et fantasmé collectivement. Ainsi, être mis en scène parmi d'autres personnes en milieu clos et selon des règles clairement définies et contraignantes sous des caméras, relève du même principe ludique et scénaristique que celui qui régit tout jeu vidéo.

L'ampleur que les médias donnent à la télé réalité fait vraiment croire au public qu'« agir » ainsi sous les projecteurs, dans un semblant de libre-arbitre est quelque chose d'enviable (mais où est la liberté dans l'observation de laboratoire?). Pourtant, cette exhibition mise en scène et contrainte est aussi le lot de tout avatar de jeu vidéo, évoluant dans le cadre et les règles claires et limitatives d'un scénario écrit d'avance, où l'interaction est remplacée par l'interactivité et le libre-arbitre, par l'aléatoire du gameplay et son intelligence artificielle: « According to Csikszentmihalyi (1981), we can talk about play only when the rules of reality are suspended. » (Pentti, 1999)

Bref, déployées comme elles le sont dans notre société, ces dimensions ludiques et ces mises en scène, dont les travaux de Goffman sur la représentation de soi au quotidien rendent bien compte, peuvent avoir engendré ce règne de la « ludidacture » citée par Santoloria (in Tremel et Fortin, 2004). Véritable « régime culturel » où le jeu règne en maître, la « ludictature », une notion développée par Nicolas Santolaria, serait une globalisation autoritaire du « ludisme » que nous avons défini plus tôt, bref une tendance à voir du jeu en tout qui est à l'œuvre dans la société occidentale. C'est ce dont parle le sociologue français Laurent Tremel, comme d'une sorte de néo-capitalisme ludicisé. Celui-ci nous interroge sur l'aspect « ludique » de notre environnement (virtuel ou non) et surtout ce qu'il cache, tels que

par exemple, des mécanismes de domination et de manipulation d'opinions façonnées, détournées, qui sont quant à eux bien réels (Tremel et Fortin, 2004). Le pouvoir social se répartit non pas seulement sur des rapports de force ou de fortune; la culture est devenue un capital précieux, favorisant l'atteinte et le maintien de statuts avantageux. Il y va de la domination culturelle comme de la domination militaire : mais les formes de loisir, leurs contenus propagandistes ou manipulés par certains idéaux souvent déguisés, les rend plus acceptables ; là où force et fortune ne céderaient pas leur place, la culture des plus savants ou des plus diplômés rééquilibre l'échange social. Aussi acquise via des pratiques de loisir, la culture est un tremplin social d'autant plus efficace qu'elle semble à première vue dénuée d'enjeu social (Grosseti, 2006). En ce sens, la pratique des jeux vidéo devient un enjeu de faire-valoir, de distinction, de modelage culturel comme d'appartenance sociale, tout à la fois. Or, rien n'illustre mieux l'exploitation de l'esprit ludique du côté de l'industrie médiatique, que dans la branche des divertissements numériques et des jeux vidéo, qui a connu une ampleur économique et sociale caractéristique du phénomène qui nous occupe ici.

1.3 Contexte économique et technologique

La problématique des jeux à l'ère du virtuel communautaire a pour nom « jeu vidéo en réseau » : il s'agit de plateformes de jeux vidéo de type multi-joueurs, où tous se rejoignent dans des mondes ludiques et évanescents; elle réfère à la question des pratiques culturelles.

Le mode « multi-joueurs », très populaire chez les usagers, est offert de plus en plus souvent dans les jeux par des concepteurs soucieux de répondre aux besoins d'une clientèle en quête d'expériences diversifiées et partagées, même si nombre des tous premiers jeux vidéo se jouaient déjà à deux.

Les pratiques culturelles auxquels ce type de loisir vidéoludique réfère, peuvent être entrevues comme la consommation d'objets propres à une culture commune (via l'achat, la valorisation de livres, films, jeux vidéo, etc.), permettant un repère d'appartenance culturelle entre sujets mais aussi de distinctions individuelles, du fait des choix préférentiels que chacun opère en tant que consommateur. Capital économique et culturel sont ici des enjeux parallèles, une approche propre au regard original et dialogique du « constructivisme structuraliste » de Bourdieu (1979). Ainsi, à titre d'échantillonnage illustratif, nous avons observé en 2004, que

parmi les 4 meilleurs vendeurs en terme de produits culturels, on retrouvait *GTA San Andreas*, jeu de simulation de course automobile ayant récolté 38 millions d'euros), juste après les DVD de la trilogie *Star Wars* (41,83 millions d'euros)²².

Pour comprendre les jeux vidéo, il faut donc savoir lire leur succès fulgurant comme la croissance exponentielle d'une industrie, à travers le développement de certaines innovations et fonctionnalités en mesure de la relancer régulièrement, ce qui est présenté au point 1.3.

Les enjeux éthiques entourant ces pratiques contemporaines ne sont pas non plus à négliger, il s'agit notamment les questions de violence, d'assuétude, de modèle culturel et de propagande, mais nous n'en prendrons pas la voie ici, du moins au premier plan de ce travail, du fait de l'intérêt de cette recherche centrée sur les interactions entre praticiens et pour des considérations de limites temporelles. Cependant, l'enjeu reste de taille : il vise à définir si, au-delà du déterminisme technologique et ses utopies progressistes, ne se profilerait pas la nouvelle représentation symbolique d'une société de loisirs à valeur pédagogique ajoutée, émergeant d'une convergence historique entre nouveaux usages ludiques, technologies communicantes et intelligence collective.

L'expansion remarquée des pratiques autour des jeux vidéo s'observe donc à diverses échelles, de l'individu à la société, selon des points de vue où l'économie mais aussi les médias ne sont pas étrangers. Elle s'explique par des facteurs marqués par l'innovation mais aussi une réception culturelle favorable en termes de contexte comme d'usages technologiques. Nous avons vu les facteurs socioculturels et idéologiques, telle une société de plus en plus marquée par un postmodernisme favorisant l'expansion du divertissement et du jeu. Nous verrons ici les facteurs socio-économiques ainsi que technologiques.

1.3.1 Portrait de l'industrie du jeu vidéo

Nous assistons depuis une quinzaine d'année à une véritable explosion de l'industrie du jeu vidéo avec des chiffres de vente record, et bien sûr un intérêt toujours croissant et soutenu

²² Source : http://www.scienceshumaines.com/index.php?lg=fr&id_article=15194 (consulté le 22 nov. 2009)

pour la pratique des jeux vidéo, quel que soit l'âge des joueurs et leur type de pratique²³. En fait, nous avons affaire à la seule industrie qui ne cesse d'augmenter son chiffre d'affaire depuis plus de 35 ans. La démographie et la typologie des praticiens du jeu s'enrichissent aussi continuellement, puisque le bassin des joueurs grandit sans cesse avec l'avancée en âge des joueurs d'hier. L'Interactive Digital Software Association (IDSA), une association américaine de poids dans le domaine, fondée en 1994 pour répondre aux besoins des principaux industriels du milieu (défense des droits d'auteurs, études sur les tendances du secteur), annonçait déjà fin 2002 que près de 60 % des américains de six ans et plus - soit près de 145 millions de personnes, jouaient à des jeux vidéos et informatiques. Nous en sommes aujourd'hui à 68 % des foyers américains, soient les deux-tiers, un constat sans doute représentatif à l'échelle générale de l'Occident.

L'annonce de statistiques retentissantes quant aux performances des industries du cinéma et du jeu vidéo sont d'ailleurs symptomatiques de la vigueur et du renouveau constant de ce domaine économique et culturel lié aux loisirs, sur qui se braquent les projecteurs, après une crise économique passagère dans les années 80. En effet, alors que les médias annonçaient curieusement sa mort à la moitié des années quatre-vingts suite au déclin notoire de l'engouement qu'elle suscitait alors, l'industrie du jeu se porte aujourd'hui mieux que jamais. D'après l'Agence Française pour le Jeu Vidéo, dans son étude sur « *Le marché du jeu vidéo : État des lieux et perspectives, États-Unis, Japon, Corée du Sud, Royaume-Uni et France* » (2009)²⁴, le marché du jeu vidéo représente en 2008 près de 33 milliards d'euros de chiffre d'affaires²⁵ avec en tête les États-Unis (15,6 milliards d'euros) suivis du Japon (5 milliards d'euros) et du Royaume-Uni (4,6 milliards d'euros). En fait, comme l'industrie du jeu vidéo en l'an 2000 pesait dans le monde 6 milliards de dollars, puis 18 milliards en 2003, et enfin 33

²³ Si le nombre de nouveaux joueurs semble exponentiel dans le cas des usagers des consoles, la démographie des joueurs sur PC est beaucoup plus conservatrice, et tend à stagner depuis quelques années. Elle laisse entrevoir un avenir tendant à délaissier peu à peu l'usage des PC au profit des consoles, moins chères, plus performantes, désormais connectées et permettant un meilleur roulement et renouvellement technologique que l'ordinateur, qui reste coûteux à mettre à jour. Ceci est un bémol à mettre dans cette étude, puisque nous fréquentons des LAN depuis 8 ans au Québec et en France, et notre bassin de joueurs est avant tout adepte d'une pratique sur PC et non sur console.

²⁴ Source : http://www.afjv.com/press0910/091005_etude_jeux_video_france_monde.htm

²⁵ DFC intelligence avait réalisé il y a quelques une prévision du marché mondial du jeu vidéo pour 2008 autour de 47 milliards de dollars, surestimant du quart sa croissance, pourtant phénoménale : c'est dire l'effet quasi mythique de l'explosion des chiffres de cette industrie pour ses observateurs.

milliards de dollars en 2008, on réalise qu'elle a vu son chiffre d'affaire multipliée par plus de 5 en seulement 8 ans.

Les prévisions actuelles de croissance pour ce qu'aura été l'année 2009, s'établissent quant à elles autour de 12%²⁶. L'essentiel de ces revenus provient du jeu en ligne sur PC (6,5 milliards de dollars en 2008 soit 85% de l'ensemble), le reste provenant du jeu en ligne sur console, des jeux gratuits basés sur un modèle publicitaire et des jeux « occasionnels » (casual games). Les leaders du jeu en ligne sont la Chine, les USA et la Corée du Sud, avec respectivement 29%, 27% et 21% du marché mondial. Or, c'est en Chine que le marché serait le plus dynamique et pourrait représenter la moitié du marché mondial d'ici 2012, avec 55 millions de joueurs en ligne et plus de 2 milliards d'euros de revenus en 2008²⁷.

Par ailleurs, le jeu vidéo sur plateforme mobile, placé au sommet des ventes, est *le* segment prometteur des prochaines années, sans compter qu'Internet a favorisé le développement de jeux en ligne dont les revenus annuels connaissent une croissance spectaculaire (World of Warcraft de Blizzard, se classe ainsi 2^{ème} meilleur titre sur PC avec 11,8 milliards de dollars cumulés d'après l'AFJV en 2009). Pour le seul segment des jeux vidéo sur PC, qui nous occupe dans cette étude, il représente 9,5 milliards de dollars en 2008, les deux tiers en provenance de jeux vidéo en ligne massivement multi-joueurs, dits « MMOG ». Mais ces titres totalisent des ventes qui sont bien en dessous de celles du marché des consoles. On constate à la figure 1.3.1.2 que le marché des jeux vidéo en ligne connaît une croissance exponentielle, multipliée par quatre en l'espace de 8 ans : il concerne également les joueurs de LAN party, du moins dans le cadre de leurs pratiques quotidiennes hors LAN, notamment sur les serveurs de jeu (Internet) où abonnements en ligne et achats de nouveaux modes de jeux (variantes du jeu prenant l'apparence d'une plateforme de jeu modifiée) ou licences, sont courants

²⁶ Source GFK, cité sur le site internet de l'Agence française pour le jeu vidéo. Article : http://www.afjv.com/press0910/091005_etude_jeux_video_france_monde.htm (consulté le 22 nov.2009).

²⁷ Source: www.afjv.com (consulté le 22 novembre 2009).

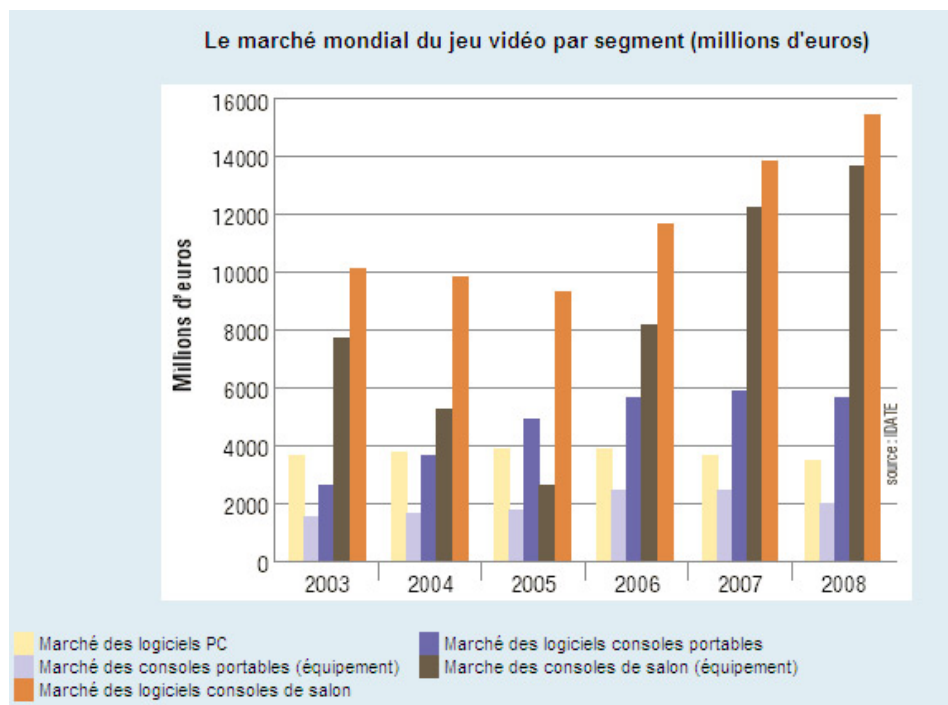


Figure 1.2 Évolution du chiffre d'affaire mondial de l'industrie du jeu vidéo par segments (2003-2008). Source : AFJV

Cette industrie présente donc un puissant impact sur l'économie globale, avec selon l'AFJV, près de 24 000 emplois directs et 80 000 indirects pour le seul domaine de l'édition, juste aux États-Unis seulement. Et l'Europe n'est pas en reste, si l'on en juge par la seule situation française où les ventes de jeux représentent plus de 3,4 milliards d'euros. On remarque aussi en 2008 les 2,1 milliards de dollars de ventes au Canada, un chiffre qui a doublé depuis 2006, malgré un contexte de crise économique²⁸.

« Comprendons que la création de jeu vidéo est basée sur une filière où les studios de création réalisent les produits et les éditeurs les financent et les distribuent. Ainsi, 38% des jeux vidéo dans le monde sont édités par les quatre leaders mondiaux (Nintendo, Electronic Arts, Sony et Microsoft) et 24% par les éditeurs français (Infogrammes, Ubi Soft, Vivendi Universal), avec près de 11% de ces produits réalisés en France. En fait, le marché du jeu vidéo est principalement un marché international où la majeure partie du chiffre d'affaires

²⁸ Source: Étude de l'ESA (USA) "Video Games in the 21st Century: Economic Contributions of the US Entertainment Software Industry" réalisé par By Stephen E. Siwek (2007). (Consulté le 20 décembre 2009)

est réalisée à l'export, Europe et États-Unis représentant chacun environ 30% du marché».
 29

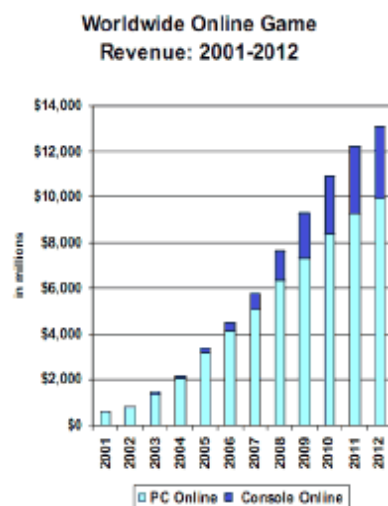


Figure 1.3 Évolution des revenus du jeu en ligne. Source : DFC intelligence

À peine âgée de plus de 35 ans, les véritables enjeux de l'industrie du jeu vidéo s'échelonnent surtout sur les vingt-cinq dernières années, avec des changements notables, que l'historique précédemment dressé aura permis d'observer, marqués par des duels sans merci entre constructeurs de supports informatiques se déchirant les parts de marché; l'explosion de l'industrie de la conception, l'éclatement des genres, des publics comme des pratiques (déplacées des aires d'arcades publiques aux milieux privés à domicile), etc.

Elle a aussi connu quelques échecs commerciaux retentissants, telle la vente bradée d'Atari en 1976 pour 28 millions de dollars, quand la compagnie bouclera un chiffre d'affaire de deux milliards de dollars en 1982, au bénéfice des acquéreurs ayant mis en place une nouvelle stratégie commerciale), tandis que certains grands noms d'hier ne sont tout simplement plus là, comme Sega. Par-delà les dépassements technologiques incessants ou les aléas concurrentiels (entre concepteurs de logiciels, constructeurs de matériel, producteurs, diffuseurs, etc.) décidant des tendances du moment, quand ce n'est pas l'inverse, on continue d'observer un marché extrêmement lucratif.

²⁹ Source : Déclaration commune des États Généraux du jeu vidéo français, 2002.

« Enfin, l'industrie commence à bénéficier de sa longévité. Les enfants qui s'adonnent aux jeux vidéo ont des parents... compréhensifs, puisque ces derniers ont grandi avec les premiers jeux, *Pac Man* par exemple. [...] Les jeux vidéo font partie de la culture des gens qui ont 25-30 ans, ils ont grandi avec une manette dans les mains. Ces gens vont continuer à jouer. Et plus ça va aller, plus il va y avoir de joueurs et plus cela va se jouer en famille. La démographie joue en faveur du secteur.»³⁰

Nous parlons ici d'une industrie titanesque répondant aux besoins d'un bassin d'utilisateurs non moins impressionnant et qui, si elle fut longtemps dénigrée, attire et attire maintenant bien des regards et des envies. Ceci s'explique avant tout par l'immense marché sur lequel elle débouche. Mais longtemps considérée comme malsaine ou puérile, voire l'apanage d'adolescents désœuvrés, la pratique des jeux vidéo n'en demeurerait pas moins beaucoup plus délicate à juger et toute recherche sur elle, à défendre. Ceci était surtout vrai jusqu'aux études de 2001 montrant que des millions de personnes s'y adonnent à travers le monde, avec plaisir, de façon fréquente et en y investissant temps et argent depuis longtemps; qui plus est, on parle désormais d'adultes, et même de parents.

Finalement en 2009, la donne a beaucoup changé sur le plan de la recherche également, car le paysage aussi a changé : ces jeux retiennent, enfin, l'attention de milieux universitaires les ayant longtemps ignorés, ne serait-ce que pour la nouvelle donne culturelle et le portrait social qu'ils impliquent. En fait, les statistiques d'aujourd'hui mettent à mort un cliché tenace associant le jeu vidéo à une crise d'ennui adolescente, dénigrant le bien-être de ce loisir, ce qui explique aussi largement le manque de littérature ou de recherche menées en ce domaine jusqu'en l'an 2000.

1.3.2 Portraits des consommateurs

En 2009, l'âge moyen du joueur américain tourne autour de 35 ans (presque 36 au Canada). Plus d'un américain sur trois estime que le jeu vidéo est l'activité la plus divertissante qui soit et 2 américains sur 3 y jouent régulièrement. Par ailleurs, la population des joueurs ne cesse de s'élargir : d'un public de jeunes hommes initiés, la pratique devient mixte et s'adresse désormais à toutes les générations. Cela s'explique par la diversité des plateformes et de contenus plus variés (PC, console de salon, console portable, téléphone mobile), et par des jeux

³⁰ Journal « *Les Affaires – Investir* » (30 mars 2002)

novateurs, accessibles à tous, qui redorent l'image du jeu vidéo par l'activité sportive ou mentale qu'elle favorise (telle la Wii de Nintendo ou la DS et ses « *casual games* », ou jeux occasionnels, qui relèvent du « *mind training* » et améliorent mémoire et performances cérébrales). Bref, les joueurs d'hier partagent désormais cette passion avec leurs enfants, et sans reprendre le portrait général de ce bassin désormais mixte, plus âgé et ne cessant de s'élargir, dressé en introduction, nous devons nous pencher un instant sur le contenu de ces jeux vidéo, leur histoire et évolution qui sont peut-être les plus à même d'expliquer l'engouement des joueurs pour ces derniers et les chiffres que nous venons d'exposer.

1.3.3 Historique des jeux vidéo

La genèse des jeux vidéo remonte à une quarantaine d'années : au Massachusetts Institute of Technology est réalisé le premier programme ludique à « interface graphique » digne de ce nom, alors visualisable sur un écran cathodique relié à un supercalculateur, le PDP-1 (*Space War*, 1962). Le jeu se limite alors à quelques représentations géométriques assez simples, symbolisant un semblant de vaisseau spatial aux prises avec des missiles extra-terrestres (quelques points aléatoires traversant l'écran) à détruire à l'aide de quatre boutons grossiers. Ce jeu fut réalisé, entre autre, par un jeune programmeur fêru d'informatique, Steve Russel et fait notoire, le PDP-1 permettait déjà au programme d'offrir à deux joueurs de s'y affronter simultanément.³¹

On perçoit sur la figure 1.3.2, le triangle blanc, très sommaire, du vaisseau orientable en bas à gauche et un missile ennemi voué à traverser l'écran verticalement en haut à droite.

Le jeu devait notamment fasciner un certain Nolan Bushnell alors étudiant en génie. Celui-ci, envisageant le potentiel de programmes ludiques sur des machines à pièces destinées aux aires publiques, allait fonder la compagnie Atari.

³¹ Fait intéressant, ce premier jeu vidéo inaugurerait aussi un mode multi-joueurs rendu possible grâce à l'impartialité de l'ordinateur. Ce principe sera remis à la mode par les concepteurs de jeux plusieurs décennies plus tard, ce qui est pour être aujourd'hui à l'origine d'une explosion des ventes pour l'industrie grâce au jeu vidéo en réseau, multi-joueurs, que cela a permis.

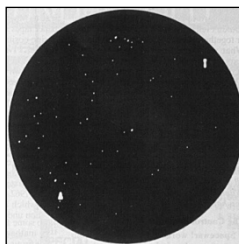


Figure 1.4 Capture d'écran du programme « SpaceWar ».

Cette dernière conçut des supports numériques destinés à un usage à domicile suite à plusieurs succès des années soixante-dix, dont le programme d'adresse *Pong*, ancêtre des jeux d'arcade basé sur le principe du tennis. Mis à disposition dans les cafés et lieux publics, ce programme s'avéra en fait si populaire - et lucratif, qu'il incita la compagnie à mettre au point une console de jeu à domicile, connectable à l'écran télévisuel des foyers. Bien que depuis lors, le marché des jeux vidéo soit resté principalement scindé dans une guerre sans merci entre consoles et ordinateurs, il faut probablement voir dans ce rattachement initial au petit écran l'explication de l'appellation tenace de ces jeux dits « vidéo » et non « informatiques ». En fait, on tend cependant aujourd'hui de plus en plus à les appeler « jeux électroniques », par égard aux diverses interfaces et extensions interactives numériques ayant depuis lors vues le jour en multimédia, tant sur PC que sur console ou via le Web.

Ainsi, durant presque deux décennies, l'industrie se met en place : les jeux d'arcade destinés aux salles de jeu, les consoles mais aussi les micro-ordinateurs mis au point par les jeunes compagnies Apple et Microsoft (qui devaient rendre les ordinateurs de plus en plus miniaturisés et abordables), permettent aux jeux interactifs, grâce à un principe concurrentiel efficace sur un marché neuf, de se diversifier toujours plus. On voit ainsi naître les premiers « incontournables » du côté des jeux³², tel le jeu de casse-briques *Pong* déjà cité et ses nombreux dérivés. Mais aussi, *Tetris* (basé sur un principe d'emboîtements de formes géométriques diverses traversant l'écran en vue de former des lignes pleines à une vitesse croissante, qui sut s'attirer un public largement adulte. Il y a aussi *Space Invaders* et *Asteroids* (reprenant grosso modo le principe de base de Space War, graphiquement amélioré), et enfin *Pac Man*, la petite boule fendue d'un large sourire sympathique, mangeuse de fantômes - au

³² Lire à ce sujet l'historique fort complet dressé par les frères Frédéric et Alain Le Diberder, tous deux chercheurs spécialisés respectivement dans les médias informatique et télévisuel, dans leur ouvrage « Qui a peur des jeux vidéo? », aux Éditions La Découverte, Paris, 1993.

risque d'être mangée, qui déambule dans un dédale labyrinthique. Son personnage deviendra d'ailleurs une des premières entités virtuelles universellement populaire.

Dans les années quatre-vingts, tandis que le défi des ordinateurs reste la standardisation et la compatibilité (les ordinateurs étant encore à un prix encore prohibitif), la production de consoles couplées aux téléviseurs, plus populaires car plus abordables (bien que les concepteurs se rattrapent sur le prix unitaire élevé de cartouches de jeux non compatibles et non reproductibles d'une console à l'autre, contrairement aux disquettes magnétiques standardisées des ordinateurs, faciles à dupliquer), devient l'apanage de la société nipponne Nintendo. Nintendo est originellement associé au succès des petits jeux électroniques portables qui pullulent alors littéralement. On découvre ainsi des programmes à succès tel *Donkey Kong* (1981), où un petit homme moustachu fait bientôt une première apparition auprès d'un vilain gorille lanceur de projectiles. Répondant au nom de Mario et sous un habit de plombier, ce personnage depuis lors rendu célèbre, atteindra quelques années plus tard dans *Super Mario Bros*, une cote de popularité mondiale presque à même de concurrencer celle de Mickey.

En fait, détentrice d'un quasi monopole après le retrait d'Atari et le rachat de firmes concurrentes, la compagnie Nintendo lance sa *NES* (Nintendo Entertainment System), une technologie d'avant-garde très en avance sur son temps qui restera sans concurrence jusqu'à l'arrivée en Europe de la console Master System de SEGA. En fait Nintendo, une entreprise familiale dont le succès fait encore rêver quand on sait qu'elle se spécialisait depuis un demi-siècle dans la conception de jeux traditionnels comme les fléchettes, innove encore en 1988 avec le concept novateur d'une console à écran incorporé « à emporter partout », la GameBoy.

Depuis lors, du moins du côté matériel, la donne concurrentielle - à laquelle s'ajoutera Sony notamment avec sa console *Playstation* en 1995, change peu en dehors des nouveautés technologiques constantes, en quête d'un idéal de simulation immersive en temps réel et d'une présence efficace mais effacée, de plateformes toujours plus performantes. On remarquera cependant la récente entrée de Microsoft dans le domaine des consoles, avec la coûteuse « Xbox », vendue à perte aux États-Unis dans ses premiers temps, jusqu'à ce qu'elle se taille des parts du convoité marché de la vente unitaire des jeux³³. La suite des développements

³³ Selon le site www.Overgame.com : « D'après le bureau d'analyse de Wall Street May Meeker, Microsoft devait perdre environ 1 milliard de \$ avec la Xbox jusqu'en 2004, avant de pouvoir s'assurer une part de marché gagnante ».

marquant de cette industrie est essentiellement la dimension réseautique, online, des jeux vidéo multi-joueurs, et bien sûr, le développement marqué des plateformes mobiles supportant les jeux, tel l’Iphone de Apple, qui cumule à ce jour plus d’un milliards de téléchargements d’interface de jeux mobiles, par exemple.

Du côté des jeux par contre, le foisonnement des nouveaux titres parus depuis lors n’ayant d’égal que les prouesses technologiques en matière d’audiovisuel, de création 3D et d’intelligence artificielle aux limites toujours repoussées, nous amène à devoir aborder la question des genres.

1.3.4 Les genres

De vastes progrès ont été réalisés en matière de conception des jeux; le nombre de titres, comme de genres, les performances audiovisuelles et interactives des contenus, n’ont cessé d’augmenter. Avec l’avancée en âge des joueurs, les consommateurs sont plus exigeants et sélectifs. Ils recherchent des « hits » produits à gros budget sur une longue période, gages d’immersion audiovisuelle réussie et de proactivité en jeu favorisée par l’interactivité d’un gameplay abouti. Or, tout cela prend plus de temps et d’argent à développer que certains titres au cinéma. Nombreux sont désormais les titres de jeux vidéo frôlant des budgets de production de 20 millions de dollars de nos jours. Pour amortir les budgets financiers et le temps nécessaire, on remarque souvent un « recyclage » des types de jeux aux scénarios ainsi plus assurés de rentrer dans leurs fonds, au détriment de contenus stagnant encore trop dans un pan culturel où tout est pourtant possible grâce à la 3D et aux enjeux ludiques.

Du côté des genres, la classification des jeux vidéo présente des divergences. En fait, nous pourrions retenir la scission originelle marquée, toujours tenace dans les esprits des spécialistes, entre jeux d’action et jeux de réflexion³⁴. La réalité et la complexité de nombre de jeux aujourd’hui ne rendant plus aussi évidente cette distinction, les frères LeDiberder (1998) recensent trois grandes catégories de jeux vidéo : les jeux d’arcade, de simulation et les adaptations.

³⁴ *Tilt* magazine, Hors-série (1993)

En ce qui a trait aux jeux d'arcade, étendus aux jeux d'action en générale, ils comprennent des jeux de réflexe tel *Pac Man* mais aussi les controversés « *Shoot them up* » (ou jeux de tirs à la première personne) que l'on peut traduire par un cavalier « *descendez-les tous* ». Comprenant des succès planétaires tels que *Doom*, *Quake*, mais aussi des versions de *Half Life* tel que *Counter Strike*, opposant terroristes à anti-terroristes : ces jeux, surtout le dernier, incarnent les plateformes de compétition électronique du LAN party par excellence.

Ces jeux se jouent en vue subjective (dite « à la première personne »), c'est à dire que l'écran est ce que l'on verrait dans la réalité, si l'on était à la place du personnage dont on ne voit que l'arme qu'il tient. Lorsqu'ils se jouent à la troisième personne, on voit au contraire le personnage en pied qui est dirigé, à la façon plus traditionnelle cinématographique, tel que l'illustre le jeu vidéo type de film de série noire, très scénarisé *Max Payne*.

Les jeux d'action comptent aussi des jeux de plate-formes tel le célèbre *Super Mario Bros* (dont l'environnement onirique et *champignonnesque* relèverait de celui de Lewis Carroll), qui connut pour principal rival en son temps les aventures du petit hérisson *Sonic* de Séga.

La seconde catégorie, celle des simulations, fait essentiellement référence à des jeux immersifs visant toutes sortes de pratiques de réalité virtuelle. Elle peut comprendre aussi bien les simulations de sport (hockey, soccer, basket...), que de course (avec l'actuel et très controversé *Grand Theft Auto IV* où il est possible de poser des actes peu citoyens, tant en voiture qu'à pied) ou encore de pilotage (tel que *Flight Simulator*, aux paysages graphiques 3D calqués sur une cartographie réelle des plans de vol d'avion). On y retrouvera enfin des univers de synthèse réalistes ou fantasques beaucoup plus complexes, que nous considérons comme des jeux de gestion, (telle la déclinaison des *Sims*, où l'on fait évoluer un personnage humain au sein d'une famille ou ville virtuelle dont le destin évolue selon les décisions du joueur). Dans cette catégorie, les principes d'intelligence artificielle sont basés sur des équations algorithmiques s'appuyant sur des probabilités - aux vraisemblances parfois discutables - en psychologie, en économie, en sciences de la gestion ou encore en histoire (évolution des sociétés humaines à travers les temps, à mettre à l'œuvre dans *Civilization*, un des premiers grand succès du genre), qui sont en fait interprétés par les programmeurs de jeux ou contraints par l'informatique : ce sont de véritables « jouets logiciels » d'après les frères LeDiberder.

C'est ici aussi que l'on retrouvera entre autres, le tyrannique petit *Tamagotchi* de la fin des années quatre-vingt-dix, ce jouet électronique à peine plus gros qu'un œuf qui aura tenu en haleine des milliers d'enfants en charge de lui fournir, en temps et heure, nourriture, attention, soins et « affection » virtuels. L'enjeu était ici de jouer avec émotions et sentiments de responsabilité et d'attachement des jeunes en regard de leur créature virtuelle, qu'ils s'engageaient moralement, en l'activant, à faire vivre le plus longtemps possible. Il était cependant inévitable pour ces jeunes de faire l'expérience de la culpabilité face à la mort prévisible de ce jeu demandant une attention tyrannique, à assez court terme. Première forme de « descendance virtuelle », ce jouet logiciel a été un véritable phénomène de mode.

Enfin, la catégorie des « adaptations », souvent supplantée de nos jours par l'appellation « jeux de stratégie », comptait originellement selon les auteurs LeDiberder les versions ludiques numériques de jeux populaires plus traditionnels, adaptées pour l'informatique. Ainsi, les sous-catégories à retenir des « adaptations » comprennent les jeux de réflexion tels les échecs, mais aussi les jeux de société tel le Monopoly ou les puzzles et casse-têtes. On retrouve aussi l'adaptation des jeux de cartes divers, dont le poker ou encore la « réussite », qui comptent des millions d'adeptes en quête de détente chez des adultes, observables notamment chez les cadres et les retraités. Finalement, on y trouve la majeure partie des jeux d'aventure, dont les RPG (Role Playing Game ou jeux de rôle), basés sur un principe de quête identitaire migratoire et réfléchi à travers un monde exploratoire et hiérarchisé. Ces jeux se jouent seul ou en ligne; ils présentent alors de vastes et riches mondes virtuels où les internautes se retrouvent pour former des guildes ou des civilisations en expansion, ou menant des quêtes, et prennent le nom de MMORPG (ou Massively Multitplayer Online Role Playing Game). Ayant souvent nécessité de trois à cinq ans de conception – et presque à même d'en offrir autant en jeu, tant l'intelligence artificielle y est poussée; le grand titre de l'heure y est ici *World of Warcraft* (*WoW*).

Toujours dans la catégorie des adaptations ou jeux de stratégie, il existe de nouveaux jeux de type plus artistiques ou exploratoires, comprenant des œuvres ludiques aux considérations esthétiques ou techno-performatives (tel le site www.yugop.com, dont les interfaces relèvent d'une ode à l'interactivité), voire littéraires ou multi-supports (c'est-à-dire se déclinant sur plusieurs supports, à travers un livre, un cédérom, voire des pions et une carte, etc.), tels que

les ouvrages « Sabine et Griffon » et leur déclinaison sur cédérom titrée *Ceremony of Innocence*, qui relève d'une forme très artistique de littérature interactive complétant un livre. On y retrouvera aussi des fictions interactives ou univers fictionnels exploratoires, telle la trilogie de *Myst*, aux environnements esthétiques à couper le souffle, notamment dans le cas du dernier volet intitulé *Exile*.

Mais c'est encore dans cette catégorie que se retrouvent les jeux éducatifs (dits « edutainment » en anglais), si porteuse de promesses comme de résultats en milieux scolaires. Aussi appelés programmes ludo-éducatifs ou ludiciels, ces jeux ont l'avantage d'offrir, en joignant l'utile à l'agréable ou le meilleur de deux mondes : celui de l'apprentissage (avec informations animées présentées à travers une approche pédagogique transparente) et celui du jeu (via des quizz, des expériences immersives, des approches humoristiques ou un accompagnement du joueur par un agent intelligent aux allures de mascotte, etc.). Une grande majorité de ces jeux sont en fait des programmes d'éveil, destinés aux plus petits (dont la prolifique collection des *Adibou* produit par Mindscape depuis 1992, etc.). Longtemps l'apanage des ordinateurs, ces contenus ludo-éducatifs ont également diversifié leur contenu et leur public : on retrouve désormais sur de consoles portatives telle la Nintendo DS des jeux d'entraînement de l'esprit, ou encore des jeux d'entraînement physique sportif sur la Wii, toujours chez Nintendo, qui remporte décidément la palme des productions grands publics, bien pensantes, novatrices et peu portées à la polémiques.

Ici aussi se place la nouvelle catégorie des « *Serious Games* », des jeux vidéo dits sérieux, dont la finalité n'est pas ludique mais formatrice ou thérapeutique (sur lesquels nous reviendrons en conclusion), qui reposent sur un scénario pédagogique destiné ou dispensé à un public d'adultes ou de professionnels.

Chacune de ces catégories, s'appuyant à l'origine sur les premiers titres marquants du jeu vidéo, n'a cessé depuis lors de s'enrichir de nouveaux titres, créant ainsi des déclinaisons conceptuelles toujours plus subtiles. Mais bien que cette classification paraisse déjà largement étoffée de nombreuses sous-catégories, précisons qu'elle n'en est pas moins inadaptée à certains produits hybrides ou vagabonds, à cheval entre les catégories et faisant parfois l'objet de débats passionnés entre joueurs. Ainsi en est-il de certains jeux de guerre multi-joueurs, tel *Battlefield 1942*, basé sur un principe de collaboration dans un contexte de jeu d'action,

sous forme de jeu de tir à la première personne. Doublé d'un jeu de stratégie civilisationnel, où la communication entre joueurs est parfois seule garante du succès d'une équipe qui peut représenter les forces alliées ou celles de l'Axe ; il offre aussi des simulations, car on peut également y piloter avions, hélicoptères ou chars d'assaut, voire sauter en parachute au cœur d'authentiques reconstitutions géographiques très fidèles à de célèbres batailles ayant marqué l'histoire de la grande guerre.

Sur le plan culturel, avec les jeux vidéo qui nourrissent désormais l'imaginaire des jeunes, un phénomène générationnel est né : des auteurs commencent à reconnaître l'apport du contenu des jeux vidéo à la culture commune à travers une véritable forme de littérature contemporaine, dont les références ponctuent désormais les dialogues des jeunes. C'est ce que James Paul Gee qualifie de « literacy ». La « literacy » réfère à une nouvelle forme de littérature propre aux jeux vidéo. Riche de références sémiologiques supportées par le contenu de jeux qui sont parfois de grands succès mondiaux, elle serait aux jeux vidéo ce que la littérature est à l'édition de livres.

Par ailleurs, le seul fait de voir l'industrie du cinéma et celle du jeu vidéo décliner les titres quasi successivement, (le jeu vidéo suivant le film, comme par exemple avec le phénomène de « Star Wars », ou du « Seigneur des Anneaux »), et aussi de plus en plus souvent à l'inverse (tel qu'avec le film « Tomb raider », qui a suivi le succès des jeux d'aventure de Lara Croft), en constituent aussi des preuves éloquentes. Des pans entiers de la société reconnaissent ainsi ces références à travers les clichés d'une archéologue sexy et armée ou d'un plombier bricoleur, référant aux séries des « Tomb Raider » et des « Mario Bros ». Enfin, une donnée primordiale conclut ce tour d'horizon du contexte d'émergence des LAN parties au sein de l'industrie du jeu vidéo : il s'agit des technologies réseautiques.

1.3.5 Le principe réseautique

Les années 90 ont assisté à une véritable métamorphose de la communication de masse. La création du principe d'informatique réseautique, c'est-à-dire supportant un flux d'information par un principe d'interconnexion des ordinateurs via des serveurs, a permis entre autre la naissance du web et de l'Internet. Elle a aussi redéfini les échanges humains qui s'opèrent désormais de plus en plus par les machines via une numérisation extraordinaire, car

exponentielle, des données. Celles-ci transcrivent à leur tour le monde de façon numérique, c'est-à-dire encodé en langage informatique avant de délivrer l'information textuelle ou audiovisuelle aux utilisateurs (c'est ce que Fischer appelle « Le choc numérique »).

Or, avec l'Internet, les données numériques se déploient désormais de façon exponentielle en quantité, et de façon incontrôlable en qualité. Les taux de transfert des données sont devenues tels qu'il est possible de jouer à plusieurs à distance, au sein d'une même partie de jeu vidéo, ou de télécharger et regarder un film via le web, en « streaming » (diffusion et téléchargement en temps réel). Fait étonnant, ce principe de déploiement toujours plus complexe du réseau, que l'on peut qualifier de « rhizomatique » dans les innombrables formes qu'il prend, a fini par donner vie à sa métaphore dans une réalité économique supportant toute la société de l'information.

Au niveau économique par exemple, des réseaux politiques et économiques ont ainsi vu le jour pour redéfinir échanges de biens et capitaux selon une approche globale d'interconnexions, à l'image d'Internet, qui dépasse frontière et médias. Et il est en de même pour la culture et la société de l'information.

« Le résultat, c'est une extrême concentration de la richesse financière, et de sa production, dans un réseau global de flux de capitaux géré par des systèmes informationnels et par leurs services annexes. La globalisation des marchés fait donc figure de pivot de la nouvelle économie globale. (...) La tendance dominante débouche sur un espace de flux en réseaux, hors de l'histoire, qui entend bien imposer sa logique à des lieux éparpillés et segmentés, de moins en moins raccordés les uns aux autres, de moins en moins capables de partager des codes culturels. » (Castells, 1998)

Ainsi, identités humaines, cultures, biens et idéologies sont désormais formatés selon un principe réseautique. Comprenons que pour que tout ceci voie le jour, il aura fallu une convergence historique entre les industries informatiques et des télécommunications, mais aussi des facteurs socio-économiques favorables à cet essor. Les hauts taux d'informatisation et de connectivité des foyers à Internet dans les pays occidentaux³⁵, ajoutée aux possibilités de jouer désormais à plusieurs mentionnées plus tôt, nous permettent d'assister aujourd'hui à l'émergence d'une nouvelle pratique du jeu vidéo, reliant machines et joueurs en présence ou à distance. En ce sens, le LAN party, qui repose sur un principe de réseau paradoxalement

³⁵ Selon une enquête Ipsos Reid, la pénétration de la haute vitesse au Canada a atteint 67 % en 2004. Source : <http://www.websiteoptimization.com/bw/0404/> (consulté le 28 décembre 2009).

local, et non à distance, ne semble pas nous parler de « progrès technologique », mais illustre plutôt un retour nostalgique au besoin, humain, grégaire, de se rapprocher, en marge des effets centrifuges et individualisant des réseaux qui favorisent les relations à distance, mais peut-être aussi une forme d'isolement à défaut de relation proxémique quotidienne pour les sujets.

L'industrie du jeu, directement touchée par toutes ces nouvelles possibilités de partages et d'expansion informatiques, a donc directement bénéficié et élargi sa gamme de jeux vidéo, via les possibilités réseautiques des modes multi-joueurs. Nous voyons ici naître ce que l'on appelle les jeux vidéo en réseau, ces jeux interconnectés, supportés par Internet ou un intranet. Et des jeux vidéo mis en réseau Intranet pour y jouer à plusieurs, c'est en fait une forme de LAN party et c'est ici que nous touchons au plus près des considérations contextuelles de notre terrain.

Ainsi, si les jeux vidéo en réseau mis en contexte de pratique du LAN party, sont fortement liés au développement technologique des réseaux depuis 20 ans, cela explique aussi le fait qu'ils ne soient pas encore mentionnés dans les encyclopédies ou spécifiquement étudiés en recherche. Mais comprenons qu'énoncer désormais que les jeux vidéo réfèrent à une pratique asociale est devenu inexact, du moins dans l'absolu, puisque cela ne reflète pas la pluralité des pratiques, comme des types de jeux vidéo, qu'on peut y découvrir. Le terrain du LAN party se situe comme on l'a vu, au carrefour du sport, des médias réseautiques, du jeu et des loisirs dans un contexte contemporain postmoderne. Le fait qu'il s'agisse aussi d'un phénomène humain pluriel, donc complexe, où interagissent humains et machines, le place parmi les dispositifs médiatiques de communication prenant place dans des mondes à la fois virtuels (dans les jeux vidéo, leur contenu, leur mise en forme) et réel (le lieu de l'événement, sa dimension publique et communautaire). Cette spécificité explique sans doute le peu de littérature traitant du LAN party directement, mais fort heureusement, en l'abordant par l'une ou l'autre de ces dimensions communicationnelles, qu'elles soient humaine, technologique, compétitive ou médiatique, le sujet peut être documenté séparément par de larges pans de littérature.

1.4 Stratégie méthodologique

Comme précisé dans notre introduction, l'éclairage de notre problématique se place dans une posture de la complexité qui favorise un « tressage interdisciplinaire » de concepts porteurs

rattachés à l'interaction, émergeant d'un terrain qui nous les impose par ailleurs, et que nous empruntons donc à diverses disciplines. Nous précisons que notre point de départ était ethnographique, ce qui nous a permis d'envisager d'interroger de façon exploratoire, socialisation et apprentissage chez les joueurs, à travers une méthodologie qui va par ailleurs s'adapter à la complexité du phénomène présentant de nombreuses facettes, en plus d'être menée de façon longitudinale, donc par vagues.

Dans une première phase autour de 2003, notre approche a été essentiellement menée de façon intuitive, avec tout l'outillage propre à l'ethnographie : photos, observations, prise de notes et entretiens ont été mis de l'avant, tandis qu'un questionnaire avait été distribué à seule fin de nous assurer que nous ne manquerions rien du côté des généralités groupales et individuelles. Ceci nous a amené à réaliser dans un second temps, autour de 2007, un basculement dans l'analyse de nos données, désormais plus axé sur l'induction et opéré à la manière de la théorisation ancrée, selon une stratégie rendue nécessaire du fait d'un besoin de généraliser nos résultats.

Cela nous a dès lors permis de commencer à élaborer un modèle théorique novateur, entrevoyant le LAN comme un tout humain, technique, social favorisant la production de savoir-faire et savoir-être.

La théorisation ancrée, inspirée de la théorie ancrée, ou Grounded Theory (GT) développée par Glaser et Strauss (1967) est une stratégie méthodologique d'analyse des données basée sur une lecture et validation perpétuelle et cyclique de ce qui émerge du terrain, menant à l'élaboration d'une théorie novatrice. Elle repose sur quatre principes centraux Guillemette (2006) : l'induction est favorisée par la suspension de références théoriques préexistant à l'étude dans un premier temps, puis est mise à l'épreuve de celles-ci par la suite, tandis que l'objet de recherche se précise de façon souple et tardive. La dialectique y est circulaire entre collecte et l'analyse des données et impose une procédure d'analyse « in-vivo », où le chercheur doit être ici à l'écoute de ses données codées en conséquence des observations (Strauss et Corbin, 1998).

L'analyse par théorisation ancrée se distingue de la GT en tant que stratégie d'écriture simplifiée, profitant de la grande souplesse et variété d'outils, et une validation par retour perpétuel au terrain, tout en se libérant éventuellement de l'obligation d'un aboutissement

théorique achevé. Cela permet de ne retenir, au besoin, que le principe méthodologique général de procédure par allers-retours entre données, terrain et cadrage conceptuel émergent, par validation itérative des conclusions que le chercheur énonce au fur et à mesure. Nous reviendrons plus en détail dans le chapitre méthodologique sur la GT, mais comprenons que, plus souple quant à sa finalité, la théorisation ancrée s'en inspirant et pour laquelle nous avons opté, nous a permis ici de tenter un énoncé théorique, à travers une proposition théorique prenant la forme d'un énoncé de modèle expérimental, évolutif et transposable, qui ne sera cependant vérifiable qu'à postériori. Nous avons fait l'économie des exigences assidues d'élaboration d'une théorie finale complètement assise et mise à l'épreuve, pour des raisons de faisabilité dans les limites temporelles d'un doctorat, bien que l'exercice soit tout à fait envisageable par la suite dans le cadre d'un post-doctorat.

1.5 Cadrage théorique en contexte exploratoire

Le problème qui nous occupe ici est d'actualité car il s'inscrit dans les considérations sociales actuelles quant à la place et au potentiel des technologies réseautiques, selon les usages que les humains en font. Culturels comme nous l'avons vu du côté des contenus virtuels transmetteurs de valeurs et de sens interprétés par leurs usagers, les jeux vidéo réfèrent aussi concrètement à des « contenants » mass-médiatiques supportés technologiquement par les réseaux d'ordinateurs reliés. Inséparables de toute considération communication portant sur les enjeux de ces « machines à contenu », ils font enfin appel à des caractéristiques ludiques humaines et sociales, caractéristiques d'un large pan de la jeune population occidentale au cœur de cette étude.

Mieux compris, « décodé », circonscrit, le LAN party s'avère un événement émergent et spontané selon nous en mesure d'apporter de nombreuses réponses sur les us et coutumes des nouvelles générations. Partant de là, saisir les motivations, les apports de cette pratique, c'est ouvrir la voie à de nouvelles façons de former ou de communiquer avec ces générations, dont les jeux sont partie du langage et de la culture. C'est aussi la possibilité de transposer une mécanique relationnelle à la fois virtuelle et réelle qui leur plait, à d'autres secteurs d'activités et d'autres disciplines qui pourraient bénéficier d'une approche enrichie par ces atouts.

On l'aura compris, le terrain de la recherche étant assez méconnu et peu documenté directement, établir sa problématique imposait d'établir des liens entre les données terrains et les théories existantes, souvent connexes mais traitant des enjeux reliés aux concepts émergeant des investigations ethnographiques menées sur place. Les premiers questionnements ont notamment visé à définir les profils et la motivation des groupes de joueurs qui fréquentent les LAN parties, en vue de comprendre ensuite si ceux-ci pouvaient expliquer les rapprochements sociaux et le développement de compétences favorisés par le contexte de pratique des sujets, cités spontanément par eux. Autrement dit, la question de cette recherche s'est inscrite dans une approche exploratoire sondant un terrain neuf en vue de définir si les interactions que les sujets y entretenaient pouvaient favoriser apprentissages et socialisation, et a donc évolué pour se raffiner au fur et à mesure que la recherche avançait.

1.5.1 Une problématique communicationnelle complexe

Pour situer le LAN et le cadrage théorique dans lequel il s'inscrit, comprenons qu'en communication, les relations interpersonnelles qu'il fait naître peuvent être lues selon l'approche de l'interactionnisme symbolique, tandis qu'il interpelle du côté de la pratique médiatique, les domaines de la communication médiatisée par ordinateur, tout en touchant aux usages informatiques et communautaires relevant de la communautique. Enfin, vu comme un tout, il offre un nouveau type d'application et de modèle écosystémique des relations, pouvant être lues au niveau interpersonnel ou groupal, virtuel et présentiel.

Ainsi, nous avons observé très tôt que ses enjeux se situaient dans des mondes à la fois virtuels (interactions au cœur des parties de jeux vidéo) et réels (échanges entre joueurs assis côte à côte), rendant l'ensemble du phénomène aussi complexe que les interactions « à tiroirs » qu'on y observait. Les joueurs peuvent se serrer la main tout en s'espionnant par la suite ; beaucoup nient tout problème d'exclusivité de genre dans le LAN bien qu'ils soient des garçons à 95 % ; curieusement, les rares filles présentes, aussi. Ces jeunes représentatifs de toute une génération prétendaient par ailleurs à la maturité et à l'autonomie, en argumentant avec intelligence sur la pertinence d'une pratique informatique s'appuyant sur l'utilisation d'ordinateurs (plus adultes que des « consoles ») comme médium de communication, mais jouant pourtant à des jeux de guerre en boucle, comme mode d'expression. C'est donc notre

objet qui nous a emmené, par sa nouveauté comme par sa complexité, à faire des choix épistémologiques et méthodologiques bien spécifiques.

Le phénomène du LAN party est donc complexe et peu connu : nous nous sommes dès lors appuyé sur une posture épistémologique qui en permette une analyse pertinente, celle de la complexité. La pensée complexe définie par Morin réfère à un monde où la connaissance est une construction de sens établis par les sujets selon leur propre perception du monde comme de leur état, et repose sur les trois principes dialogique, hologrammatique et récursif. Nous rappelons que ceux-ci signifient respectivement qu'une vérité n'exclut pas son contraire; qu'une partie peut être à l'image d'un tout et inversement, et que tout fait exerce un impact sur la connaissance du sujet qui s'en voit dès lors modifiée de façon rétroactive, et ce dans un mouvement cyclique continu. Bref, le monde est ce que nous en savons, ce que nous en faisons et se définit réciproquement et évolutivement par ce qu'il fait de nous.

Aussi cette posture de la recherche s'annonce nécessairement plurielle au plan disciplinaire, notamment en éducation et en psychosociologie, nous amenant à puiser dans des concepts en provenance de plusieurs disciplines, du fait de la complexité et de la nouveauté du sujet, et parce que le LAN concerne de façon assez directe toutes ces disciplines-là. Nous avons du nous rendre là où se trouvait la littérature, pour aller chercher auprès des autres disciplines de ceux et celles qui se réfèrent à la notion d'interactions. Nous savons que la carte n'est pas le territoire et notre carte nous a fait faire des choix de chemins et de villes bien spécifiques : nous avons été vers ceux qui en sociologie, en éducation ou en communication ont parlé de l'interaction qui constitue notre fil conducteur, soit via l'expérience, l'apprentissage, l'identité ou la socialisation. L'originalité de notre apport est donc ici d'établir une démarche de recherche réalisée par tressage interdisciplinaire autour d'un fil conducteur. En outre, en nous inscrivant dans des études existantes, nous poursuivons dans ces lignées de pensée permettant de baliser la recherche sans nous égarer dans trop de pistes à la fois et tout en gardant en tête un certain doute cartésien quant à ce qui se donnait à voir à-priori sous nos yeux.

1.5.1.1 LAN party et CMO

Dans le champ de la communication, cette étude se situe autour de l'axe relevant des « TIC ».

« L'acronyme TIC signifie « technologies de l'information et de la communication » et s'est progressivement substitué à « nouvelles technologies » ; il renvoie bien aux deux principales potentialités des systèmes informatiques : l'accès, de manière délocalisée, à une grande quantité d'informations codées sous forme numérique, et la communication à distance selon diverses modalités que ne permettaient pas les technologies antérieures, la plus populaire étant la toile mondiale (World Wide Web) »³⁶.

Notre thème de recherche touche plus spécifiquement à un secteur privilégié des communications qui concerne spécifiquement la communication médiatique, ici supportée par informatique. Les TIC informatisées, dites aussi « communication informatisée », répondent depuis une vingtaine d'années dans les milieux universitaires américains à l'appellation générique de « Communication médiatisée par ordinateur » (CMO), ou CMC pour « Computer mediated Communication » en anglais.

Bien que les relations se tissent en LAN de personne à personne, nous aurions pu envisager notre terrain sous le seul angle de la communication interpersonnelle, étant donnée l'importance du facteur présentiel pour les joueurs groupés autour d'ordinateurs. Ce serait cependant une erreur de se contenter de les observer tout en omettant de parler de ce que ceux-ci réalisent à l'intérieur des parties de jeux vidéo. Ce qui en fonde son caractère unique, le dénominateur commun à l'expérience communicationnelle du LAN pour ses participants, reste le contexte virtuel d'une pratique relationnelle supportée par ordinateurs et réseaux qui régissent de façon centrale les échanges dans deux mondes superposés, entre individus formant par ailleurs une communauté polymorphe.

Cette distinction est importante à faire puisque nous avons aussi opté pour une étude qui n'entrevoit pas les jeux vidéo comme un média de masse mais plutôt comme une TIC. Selon nous, le LAN ne peut être résumé à un média de masse du fait de l'interactivité et de la dimension à la fois individuelle, sportive et collective de l'activité supportée par l'ordinateur; il relève davantage d'un dispositif technique, réseautique, humain et compétitif.

« Partant de l'opposition entre communication médiatique et médiatisée, on voit que la CMO appartient à la communication de masse et/ou à la communication interpersonnelle ; certains dispositifs comme les forums de discussion appartiennent aux deux à la fois et constituent un genre hybride. D'autres dispositifs sont moins spécifiques et déterminés par des genres préexistants : le courrier électronique par la lettre, le billet ou la correspondance

³⁶ http://w3.u-grenoble3.fr/espace_pedagogique/dico-asdifle-mangenot.rtf

d'entreprise, le web par le journal, par exemple. On peut néanmoins observer quelques genres émergents³⁷, comme la page personnelle (Home Page) ou la Hotlist ». ³⁸

Par ailleurs, Proulx situe et définit la CMO comme un contexte datant d'une trentaine d'années, mais redéfinit plus précisément depuis les années 1990 suite à l'explosion du phénomène Internet.

« Le terme de Computer Mediated Communication (CMC) a été inventé par des chercheurs des États-Unis d'Amérique pendant les années soixante-dix pour décrire l'émergence d'un nouvel usage communicationnel de l'ordinateur. [...] Ainsi, Internet a rendu maintenant banals les usages du courrier électronique et autres messageries, les forums de discussion, les transferts en ligne de fichiers, les recherches et multiples transactions sur le World Wide Web, les systèmes synchrones de bavardage en ligne (les chats comme l'Internet Relay Chat), les dispositifs d'échanges synchrones faisant appel à l'affichage textuel ou graphique (MUDs, MOOs), les blogs, etc. Il faudrait également ajouter les intranets et les systèmes asynchrones et synchrones de travail collaboratif facilité par l'informatique (Computer Supported Cooperative Work). »

D'autre part, avec le temps, le terme CMO a eu tendance à désigner les travaux d'une communauté spécifique de chercheurs [...] de multiples provenances disciplinaires et géographiques [...] qui définissent la CMO comme une perspective propre de recherche, [...] constituée en 1970-1980 [avec] un moment décisif de développement pendant les années 1990, en raison notamment de l'explosion du phénomène Internet. Les chercheurs ont eu tendance également à se centrer presque exclusivement sur les interactions entre humains et machines, en réduisant le contexte pertinent d'explication au noyau dyadique de la communication de l'humain face à la machine et donc, à des caractéristiques soit ergonomiques, soit immédiatement psychologiques ou linguistiques (Proulx 2006). ³⁹

Proulx a largement contribué à l'étude et l'expérimentation de nouvelles formes de communications en contexte de laboratoires informatiques (notamment via la mise sur pied du LabCMO) ayant mis à l'épreuve des interfaces médiatiques en contexte de plateformes

³⁷ À cet égard, le LAN party est justement un de ces genres émergents, car il ne se réfère à aucun genre préexistant dans ce champ.

³⁸ Marcoccia, Michel. La communication médiatisée par ordinateur : problèmes de genres et de typologie. TechCICO, Université de technologie de Troyes.

³⁹ Entrevue de Serge Proulx réalisée par Michel Briand, citée sur In @ Brest. (@-brest est un site d'information sur l'appropriation sociale des services, usages et technologies de l'information et de la communication en Bretagne, édité par la ville de Brest).

logicielles libres, selon des considérations qui ne sont pas exemptes d'engagement citoyen et de gratuité. Ces travaux sont intéressants bien qu'ils ne toucheront pas directement notre présent travail dont nous gardons des perspectives de « virtuel joué en présence ». Nous pourrions cependant envisager la possibilité d'expérimentations ultérieures de LAN fidèles à ces préoccupations, notamment pour des contextes de pratiques transposées aux milieux éducatifs.

Par extension, une partie de notre étude s'intéressant plus spécifiquement à la notion d'apprentissage et notamment comme nous le verrons au chapitre II, à celle d'apprentissage situé via un environnement d'apprentissage informatisé, nous mentionnons que dans une perspective de recherche interdisciplinaire, la notion de TIC propre aux communications abordée dans cette thèse se trouvera étendue à celle de « TICE » propre à l'éducation.

« Les TICE sont les « technologies de l'information et de la communication pour l'éducation ». L'acronyme est en voie de généralisation, en lieu et place de « nouvelles technologies éducatives » (NTE) ; les NTE (Nouvelles Technologies de l'éducation) incluaient par exemple la vidéo analogique, ce que ne font plus les TICE. »⁴⁰

Ce terme est plus récent et il entrevoit déjà une potentialité d'apprentissage supportée par le médium pour une finalité éducative. Le LAN peut-il être entrevu comme un TICE? C'est la question à laquelle le chapitre IV tentera de répondre.

À titre illustratif de l'apport de la CMO, nous retenons dans cette étude l'apport d'une approche de recherche inspirée de la CMO appliquée, via deux travaux phares situés plus spécifiquement en sociologie, ceux de « The second Self » (Turkle, 1984), et « Life on the screen » (Turkle, 1995). Ceux-ci ont inspiré les débuts méthodologiques de cette recherche autour du LAN party. Dans son travail, la sociologue Turkle s'est largement inspirée du constructivisme de Piaget identifiant la structuration identitaire des enfants par le jeu : elle montre l'impact que l'ordinateur exerce sur la psyché humaine en tant que ⁴¹média « miroir ». Son travail entraîne des répercussions théoriques importantes non seulement en sociologie mais aussi en psychologie, en éducation et bien sûr en communication médiatisée par ordinateur. Concevons la disposition d'esprit et d'action spécifique à la pratique du jeu vidéo comme un

⁴⁰ Idem

⁴¹ Nous y reviendrons en conclusion en abordant la question de l'art comme de la ludo-thérapie pouvant utiliser les jeux vidéo comme support d'analyse psychothérapeutique.

composé savant de réflexes et de réflexion, d'ordre d'un savoir et d'une gestuelle anticipatifs, qui forment un tout très proche de l'improvisation dans la pratique d'un instrument de musique selon le respect de règles, ou « accords mélodiques ». Ainsi, Turkle envisage dès 1984 dans « The second self » le potentiel d'apprentissage supporté par les jeux vidéo en prenant l'exemple de PacMan : elle définit quelques aptitudes cognitives développées via l'usage du jeu vidéo : « Il faut toujours penser plus vite que le monstre ne bouge : il faut se situer au delà de la pensée ». Ainsi, le jeu vidéo est selon la chercheuse, un lieu de confrontation non pas entre homme et machine, mais plutôt entre cerveaux humains (celui du concepteur et celui du joueur), via des interfaces interactives qu'elle qualifie de « microcosmes électroniques interactifs ». Il nous semble donc intéressant d'envisager la CMO sous un angle où les jeux vidéo offrent une occasion de communiquer, voire de confronter, ce que nous pourrions appeler des « design de pensées », via une interface informatique et ludique. Ceci est un point crucial en LAN, puisque s'affronter sur un même jeu vidéo en répondant à des règles de jeu communes, c'est confronter des idées mises en application par des équipes, dans le cadre stricte d'un médium préétabli mais suffisamment ouvert pour confronter des façons de « créer de l'histoire » en établissant des stratégies de pensées diversifiées et jouant avec les contraintes.

Comme nous nous situons ici dans un contexte de média informatique à la fois communautaire (via les groupes de joueurs interconnectés) et en réseau (principe du LAN), nous devons étendre la notion de CMO à sa dimension humaine et groupale : sa dimension plus spécifiquement communautaire.

1.5.1.2 LAN party, groupes, équipes et communautés

À première vue, l'enquêteur de terrain retient du LAN que ce dernier semble rassembler des groupes formels et informels d'individus, réunis en un tout pouvant prendre la forme d'une communauté de passionnés, où des équipes de joueurs sont identifiables. Nous présenterons dans un premier temps ce que nous entendons par groupe, puis équipe, ensuite nous nous attarderons à la notion de communauté, étendue à celle de communauté virtuelle, aussi présentes l'une que l'autre en LAN, dans une superposition assez unique en son genre.

Saint-Arnaud définit le groupe comme « un champ psychologique produit par l'interaction de trois personnes ou plus, réunies en situation de face-à-face dans la recherche, la définition ou la poursuite d'une cible commune; interaction de chacune de ces personnes avec cette cible commune et interaction des personnes entre elles. (Saint-Arnaud, 1978).

On le voit, le LAN, ses joueurs, son public, forment un vaste groupe de personnes centrées autour d'un tournoi de jeux vidéo, devenu la « cible commune » : participer à un divertissement compétitif de type « E-sports ». Nous les avons observés « in situ » dans un vaste réseau d'interactions; mais une observation plus précise nous a fait remarquer que ces interactions sont opérées entre de plus petits nombres de personnes que par tout le groupe des participants et public du LAN ensemble, cependant. Cela nous amène à envisager plutôt de parler de « groupes restreints », en retenant une définition ayant l'avantage de se simplifier considérablement et qui se trouve justement plus adaptée à ces « amas » de personnes observées au premier abord, qui interagissent vraiment entre elles mais en petits cercles, et sans entrer nécessairement en contact avec tous en LAN : « Un groupe restreint est un système psychosocial réunissant des personnes qui interagissent dans un contexte donné, en vue d'atteindre une cible commune. » (Solar 2001).

Kurt Lewin a institué la dynamique des groupes. Pour lui, « l'essence d'un groupe n'est pas la similitude ou l'absence de similitude entre les membres, mais plutôt leurs interdépendances. Un groupe peut se définir comme un tout dynamique; ce qui signifie qu'un changement dans l'une de ses parties entraîne un changement dans chacune des autres parties ».

Saint-Arnaud (1978) a su souligner aussi ce fait, en ce sens que selon lui, Lewin a remarqué que buts, organisation et stabilité du groupe diffèrent de ceux des individus qui le composent (in Solar, 2001). C'est cette caractéristique qui fait dire à l'adage populaire que l'intérêt d'un groupe dépasse généralement celui de ses membres. C'est selon nous aussi ce qui motive une équipe, tendue vers un but compétitif pouvant amener ses membres à faire certains sacrifices dans l'intérêt commun de la tâche que s'est fixée l'équipe. Mais précisons la notion d'équipe. Celle-ci réfère à un groupe dans lequel il y a convergence d'efforts dans la réalisation d'une tâche commune tâche à accomplir (Solar, 2001).

L'action dynamique et l'organisation des moyens mis en place pour réaliser cette tâche devient ici dépassement de la cible commune soutenant un groupe.

Nous voyons dans la différence opérée entre un groupe et une équipe, un glissement de la notion de « cible » à celle de « tâche »; c'est un glissement dynamique, tendu vers l'action qui donne tout sens au terme « dynamique de groupe ».

Selon De Visscher (1991) à l'image de ce champ de la physique qui repose sur l'étude des forces propre à la mécanique, la dynamique de groupe « relie les conduites d'un groupe au système des forces agissant en son sein... Le groupe se définirait alors comme un champ de forces ».

Dans son ouvrage, Solar (2001) y ajoute qu'il faut considérer les groupes comme des entités changeantes, qui connaissent des cycles de vie et sont nées de la double contingence d'une définition de cible commune et de certains efforts consentis par leurs membres pour garder cette visée, et dont la durée de vie moyenne s'étend de trois jours jusqu'à dix ans. Leur cohésion reste fragile et vulnérable. Selon une classification des groupes humains que l'auteur opère, le groupe restreint est lié par des actions communes importantes, spontanées et qui peuvent s'avérer novatrices; il repose sur une structuration forte où les rôles se distinguent autour de relations humaines riches, dont l'effet sur les croyances et les normes du groupe sont facteur de changement. Le groupe doit sa survie à la volonté du groupe de se maintenir actif et en vie; en se désengageant, un membre impacte toute la survie du groupe. L'auteur opère un résumé des visions théorique de Mucchielli et de Landry quant aux caractéristiques des notions de groupes et d'équipe. Nous les résumons, avec leurs implications et spécificités dans le tableau suivant. Du rite au leadership, du rôle à la norme, elles relèvent toutes de formes d'interactions à des degrés divers, c'est pourquoi nous nous attarderons à illustrer et approfondir les diverses formes que prennent les caractéristiques des groupes et équipes de données terrain en étudiant à la fois le vaste groupe des participants et visiteurs du LAN et des membres des équipes.

Tableau 1.1 Inspiré de Solar (2001) : Spécificités constitutives d'une équipe et d'un groupe.

Caractéristiques des équipes (inspiré de Mucchielli, 1992)	Caractéristiques des groupes (inspiré de Landry, 1995)
Le petit nombre	Nombre restreint de personnes (de 3 à plus de 20)
La qualité du lien interpersonnel	Interactions directes, en face-à-face entre chacun

L'engagement personnel	Poursuite des buts communs valorisés par tous.
Une unité d'esprit et une unité sociale	Développement d'un réseau de liens affectifs entre membres
Une intentionnalité commune vers un but collectif accepté et voulu	Développement d'une structure de pouvoir et émergence d'un leadership
Des contraintes qu'impose l'équipe	Interdépendance entre membres, même hors des rencontres du groupe
Une structure et organisation, avec rôles et distribution du travail	Différenciation des rôles
	Émergence de normes
	Développement d'une culture groupale, marquée par des croyances, des rites, un langage propre au groupe
	Interactions constantes, symboliques et réelles entre le groupe et son environnement

La plupart des particularités décrites dans ce tableau seront abordées plus en détail dans la seconde partie de thèse, appuyées d'anecdotes de terrain. Nous verrons qu'en LAN les notions de groupe (celui composé par l'ensemble des équipes avec ou sans le public, les organisateurs) et d'équipes impliquées par le tournoi, se chevauchent, se côtoient, se forment et se défont, en découlant l'une de l'autre. De ce constat, les termes présentés dans le tableau, caractéristiques de l'une ou l'autre des instances groupales ou d'équipes, ont été observées sur le terrain et composent la majeure partie des interactions que nous avons identifiées.

Ce qui ressort de cette première approche quant aux enjeux et fondements des groupes et équipes, est le fait qu'ils constituent un ensemble, un lien culturel plus fort qui relie tous ces individus, quelques soient leur but (compétitifs ou de simples spectateurs) : et c'est ici que naît la notion de communauté.

Cette communauté, aussi éphémère soit elle, réunit cependant in-situ et dans la durée (de plusieurs heures à plusieurs jours) des dizaines, voire des centaines d'individus autour d'une passion commune : les jeux vidéo. Basé sur un principe d'égalité des chances en se présentant comme une occasion de reconnaissance (notoriété) entre joueurs, le LAN fonde une collectivité composée de sous-groupes prenant la forme d'équipe, dans un tout compétitif propre au milieu sportif, sans s'y restreindre totalement : Le LAN en diffère déjà sur la forme technique et notamment réseautique, mais aussi sur le fond, plus stratégique et cérébral que physique. Proulx suggère de reconnaître la communauté à « la communauté d'intérêt », un groupe où il

faut chercher « ce qui fait lien ». Ici, les membres de la communauté des joueurs sont surtout curieux de se connaître et d'échanger sur leur passion commune : le jeu vidéo.

Mais cela doit s'opérer de façon formelle pour que chacun soit à l'aise et sache ce qu'on attend de lui : la rencontre en LAN prend donc la forme d'une confrontation établie selon des règles du jeu bien précises, – celles du LAN, qui supposent la tenue de rôles à jouer dans les équipes mais aussi de performances à livrer entre équipes. Le LAN promettant l'égalité des chances à tous, il offre selon nous une base structurelle plutôt qu'institutionnelle, puisque nous avons vu combien les organisateurs agissent de façon libre et sans référent particulier. Cependant, le LAN est aussi un lieu où la communauté réelle, visible sur place, prend vite une forme très différente, celle d'une communauté virtuelle, compétitive, que l'on retrouve surtout derrière les écrans plutôt que devant.

Wellmann (1996) a démontré que les gens sont de plus en plus portés à utiliser leur téléphone ou emails pour communiquer avec leurs proches, plutôt que d'aller à l'encontre d'autrui en vis-à-vis dans des lieux publics, au café, sur la place du village, etc. La proximité géographique n'importe plus et l'on peut désormais rester en contact avec ses amis de n'importe où. Il y a perte du sens de l'espace public et communautaire, une vision que partage Oldenburg (1991). Selon lui, il y a dégradation de la qualité relationnelle d'une communauté, sans lieu et temps de rencontre en présence.

Aussi, un groupe d'usagers n'est en rien une communauté, quelque soit le média qui relie ses membres entre eux, sans lien relationnel (de type affectif et cognitif) : c'est-à-dire qu'il faut un partage de caractéristiques favorisant un but commun, par exemple, et à fortiori un lieu de rattachement en ciment généralement plus fortement le lien.

En éducation, c'est le fait qu'elles mettaient l'accent sur l'importance des lieux comme cadres de vie ou de travail favorisant l'apprentissage, qui a montré l'intérêt de la notion de « communauté » (Dillenbourg, P., & Poirier, Ch., & Carles, L., 2003). De fait, « virtuel » est un terme qui semble paradoxal, lorsqu'accolé à celui de communauté.

Du latin *virtus*, signifiant force, énergie, impulsion initiale, le terme virtuel est à la fois la cause initiale en vertu de laquelle l'effet existe mais aussi ce par quoi la cause continue d'exister et est présente virtuellement dans l'effet. Étymologiquement parlant, le virtuel est donc la fois un effet et une finalité par présence et absence. Ce terme quasi dialogique présente « un principe

existant » dans lequel on se tient paradoxalement dans et hors de la réalité en même temps. En ce sens, le virtuel est un concept illustrant à merveille le principe de la complexité.

L'ouvrage « *Les communautés virtuelles* » présente l'association des deux termes pour la première fois (Rheingold, 1995). Ce sont des groupes d'intérêts sociaux que les réseaux virtuels abritent ; dès qu'un nombre suffisant de participants interagit assez longtemps, avec un intérêt assez marqué pour un but commun, via des relations humaines médiatisées par ordinateur qui en émergent, on peut parler de communautés virtuelles (Lazar et Preece 2002)

La caractéristique principale de ses communautés étant cependant le fait que les usagers ne soient presque jamais en contact physique, leurs outils de communication ne leur sont pas moins spécifiques. Elles disposent d'outils communicationnels qui leur sont propres, parfois synchrones parfois asynchrones et qui supportent leurs échanges (par e-mails, forums, chats, audio et vidéo; via des blogs, des wikis, des « whiteboards », « workflows », etc.) en vue d'échanger des sujets (de conversations) ou des « objets » (documents, messages), réutilisables dans d'autres contextes, parfois créés collectivement.

En associant cette idée de communauté réelle (du LAN) et de communautés virtuelles (sur serveurs), on voit naître à leur jonction une nouvelle possibilité de structure, celle d'une organisation que les divers LAN font naître en leur sein. C'est ainsi que se conçoit la LQJR, qui institue et légitime en fait la structure organisée au sein de ces diverses formes de communautés. Or, en revenant sur la classification opérée par Solar sur les groupes humains, on peut déduire certaines particularités qui distinguent à ce stade le groupe restreint d'une équipe, d'une communauté, et de l'organisation que constitue aussi le LAN. L'organisation (ou groupe secondaire), voit sa durée de vie étendue, de plusieurs mois à plusieurs décennies; fait plus intéressant encore, l'effet sur les croyances et les normes crée une induction par pression, par delà l'idée même de changement; on voit naître ici une culture commune, en fait, celle de « l'esprit du LAN » (qui réfère à ces événements ponctuels qui deviennent dès lors une habitude attendue, une planification opérées), Mais par-delà les LAN, on observe un certain « esprit des joueurs », dont les normes telles que l'attitude fair-play, sportive, un certain code d'honneur et la solidarité entre équipiers sont quelques manifestations de cette induction par pression opérée sur les membres de ces communautés qui se superposent, et qui, sous la coupelle de l'organisation centrale, « portent le chapeau » de ce qu'être joueur en réseau veut

dire : développer un sentiment d'appartenance valorisant, nourri d'une culture commune forte et reconnaissable.

L'appartenance, c'est « le sentiment d'être non seulement identifié dans ce groupe, mais d'être reconnu et accepté comme membre dans une mesure satisfaisante pour soi ou pour le groupe (Aubry, 1994) Appartenance, participation, responsabilités et obligations sont les notions fondatrices du « membership », qui est pour nous ce lien actif particulier unissant un membre à son groupe.

À présent, nous pouvons opérer un glissement, des considérations sur les relations humaines observées en LAN, à celles que la structure elle-même permet; la communauté virtuelle précède l'existence du LAN à venir; on s'y informe, on échange, on s'inscrit en ligne sur les forums des comités organisateurs pour permettre à ce dernier de voir le jour. C'est ce en quoi toute une structure médiatique complexe supporte et favorise le LAN, en un dispositif communicationnel qui peut être vu comme une communautique appliquée aux milieux téléoludiques.

1.5.1.3 LAN party et communautique

Sur le plan humain, le LAN est un média informatique qui relie localement des communautés tant virtuelles (les joueurs s'affrontant au sein d'une partie locale, mais aussi sur serveur Web lors de leur pause de match) qu'actuelles (les joueurs réunis dans la salle du LAN). Lorsque nous nous penchons sur la communauté virtuelle du LAN, c'est-à-dire le groupe de joueurs échangeant par le biais des jeux, donc un groupe d'utilisateurs reliés selon un principe réseautique relevant de la CMO, nous parlons donc de ce que Harvey nomme la communautique.

« Penser la communautique, selon un développement socioconstructiviste fondé sur les approches psychosociologique, sémiotique et culturelle, c'est concevoir la communication médiatisée par ordinateur comme l'épanouissement de la relation entre les personnes-sujets à travers un complexe unitaire de processus relationnels et symboliques de même qu'avec des produits culturels, multimédias, créés au moyen des communauticiens ⁴². La communautique étudie la manière dont des mots, des actes, des situations, des œuvres, des produits culturels fondent la relation sociale en la rendant présente à tous ces événements

⁴² Idem : voir glossaire

et ses produits à travers un processus de participation à la création de signification sur le mode de la téléprésence. » (Harvey, 2004)

Cependant, en nous situant dans la perspective de la Communication médiatisée par ordinateur, ou CMO, mais pas seulement (puisque le LAN revêt aussi un caractère présentiel fort que les études en CMO ont moins traité - les joueurs étant physiquement en interaction dans un même endroit), nous devons définir si le LAN fait partie de ce que nous appellerions, d'après l'analyse qui en est faite par Harvey en regard des collectivités versus les individus, une classe médiatique intermédiaire.

Car tous les « événements relationnels humains » qu'il supporte, on l'a vu, via des équipes, groupes et organisations qu'y s'y croisent, sont cependant formaté par le médium qui leur assure un cadre d'existence; pas de communauté dans les sports électroniques sans LAN, et pas de communauté virtuelle sans support de téléprésence. Le LAN, en tant que dispositif socio-technique hybride entre deux mondes, virtuel et actuel, s'inscrit, parmi les divers médias existants, à la jonction de plusieurs d'entre eux.

Appareil technologique et humain formant un « tout », on peut certes le voir comme un outil d'interactions humaines multiples. Dans cette catégorie, le LAN s'avère un événement à nul autre pareil, car non seulement revêt-il tous les atours d'un média, mais il le fait doublement. Pouvant entrer directement dans la classe des « intermédias » présenté dans le schéma suivant, le LAN peut être identifié selon la catégorie de référence des populations qui les fréquentent et leurs usages, considérés de façon conservatrice dans un premier temps comme de simples groupes formels (des équipes) et informels (une communauté de joueurs réunie en présence, de façon fortuite le temps d'un LAN). Selon Bergeron (in Solar, 2001), dans le milieu du travail, « le groupe formel ou organisé se compose d'individus qui oeuvrent ensemble pour la réalisation d'un objectif commun », en ajoutant cependant que tout ceci autour d'une structure organisationnelle hiérarchisée généralement. On le distingue du groupe informel en ceci que ce dernier se reconnaît aux « diverses personnes (qui) interagissent les unes avec les autres d'une façon volontaire ou spontanée » (Bergeron 1997).

En nous référant au tableau de la figure 1.5.1.3, nous voyons que le LAN, quelle que soit son ampleur et le nombre de ses participants, peut difficilement être considéré comme un « mass-média » où l'interaction entre individus reste totalement noyée dans le flot des

réseaux comme c'est le cas avec internet. En LAN le réseau reste au contraire limité et de plus, local.

Il se limiterait aussi difficilement au seul statut de self-média, circonscrit aux seules relations interpersonnelles, puisque la notion de communauté tient dans un LAN une place prépondérante, en raison du grand nombre de participants investis dans une même activité de compétition, et ce, en équipes. Le LAN en tant qu'outil communicationnel faiseur de sens entre ses participants, est donc à classer dans la catégorie relevant du média alternatif et présentant un peu de ces deux mondes (mass-média et self-média), selon qu'on l'envisage dans sa nature communautaire ou individuelle, mais offrant à chacune de ses dimensions des lieux d'interaction propres.

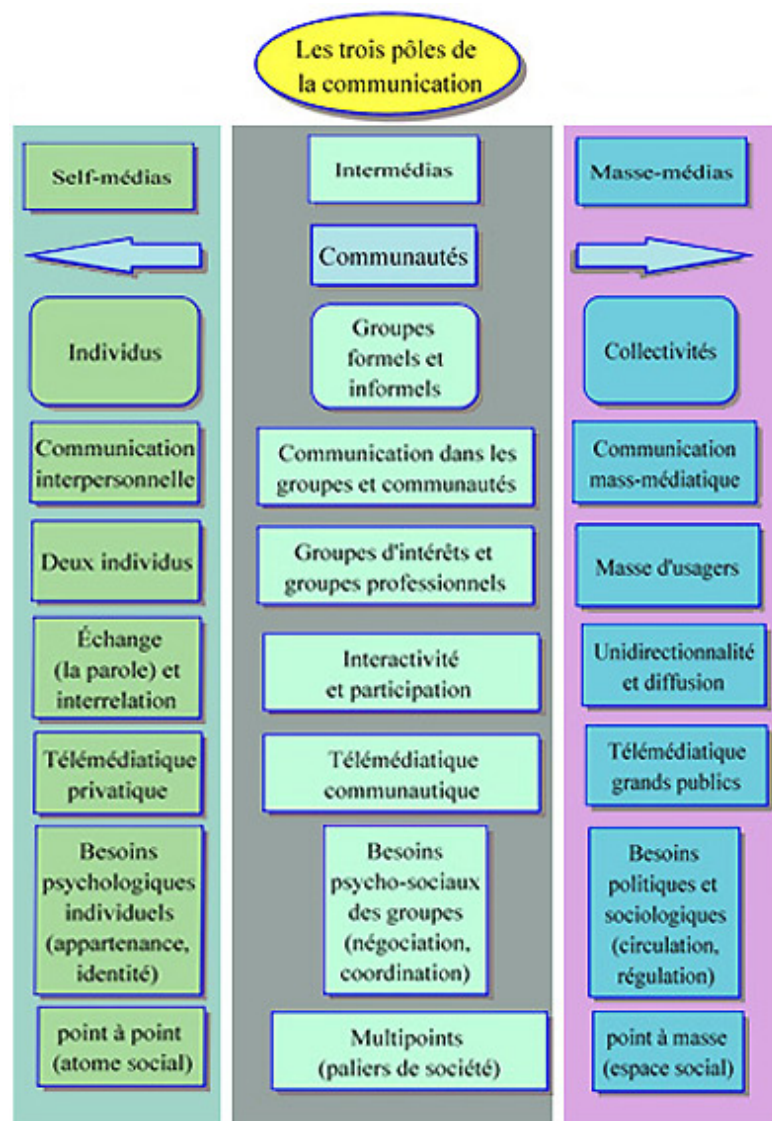


Figure 1.5 Les trois pôles communicationnels médiatiques (adapté de Harvey, 1995).

Appareil technologique et humain formant un « tout » : on peut donc le voir comme un outil d'interactions humaines et dans cette catégorie, le LAN s'avère un événement à nul autre pareil. Non seulement revêt-il tous les atouts d'un média, mais il le fait doublement car il occupe une place hybride intéressante au cœur des trois pôles de la communication médiatisée par ordinateur. Dans le schéma 1.6, on découvre chacun des aspects propres au LAN, dans les dimensions self-médias, intermédia et mass-médias du LAN, à partir de la figure présentée ci-dessus, enrichis d'exemples concrets de ce qui fait la particularité du la

Nommée intermédia, le LAN se tient selon cette compréhension du phénomène médiatique, dans une catégorie de référence propre aux populations qui les fréquentent, ramenées pour les besoins de la cause à de simples groupes formels et informels. En nous référant au tableau de la figure 3, nous voyons que le LAN, quelque soit son ampleur et le nombre de ses participants, peut difficilement être considéré comme un « mass-média » où l'interaction entre individus reste totalement noyée dans le flot des réseaux comme c'est le cas avec internet, puisqu'en LAN le réseau reste au contraire limité et de plus, local. Il se limiterait difficilement aussi statut de self-média, circonscrit aux seules relations interpersonnelles, puisque la notion de communauté tient dans un LAN une place prépondérante, en raison du grand nombre de participants investis dans une même activité de compétition, et ce, en équipes. Le LAN en tant qu'outil communicationnel faiseur de sens entre ses participants, est donc à classer dans la catégorie relevant du média alternatif et présentant un peu de ces deux mondes (mass-média et self-média), selon qu'on l'envisage dans sa nature communautaire ou individuelle, mais offrant à chacune de ses dimensions des lieux d'interaction propres.

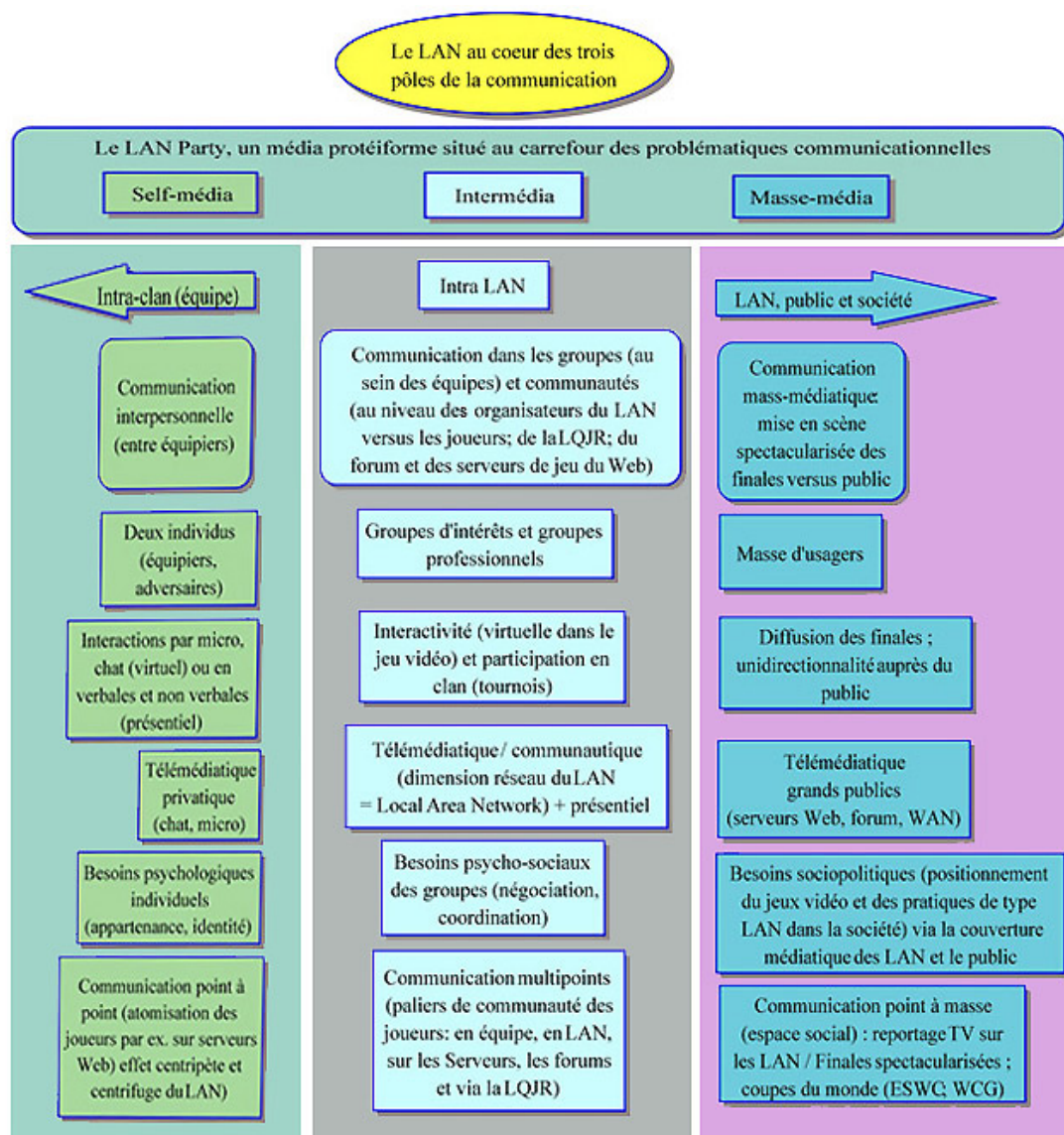


Figure 1.6 Transposition du LAN aux trois pôles de la communication. Inspiré de Harvey, 1995).

D'un point de vue holiste et synthétique, nous pouvons aussi voir dans le LAN party un système de communication qui s'auto-suffit, c'est-à-dire un écosystème autonome où évoluent les sujets tissant des liens pendant toute sa durée. C'est ce que nous aborderons à travers notre regard sur le LAN à la lumière de la Théorie de l'Activité au chapitre V. Nous étudierons alors cet écosystème avec l'ensemble des interactions qui se posent dans un LAN, entre les sujets (les joueurs), ses objets (la compétition de jeu vidéo) et les divers artefacts qui composent la

relation entre ces deux pôles (notamment des mondes réel et virtuel du LAN, à travers les pratiques autour du jeu vidéo et les relations physiques des joueurs). Le LAN s'avère un vecteur d'interactions de diverses natures et dans divers mondes à la fois (virtuel et présentiel); et ce pour divers groupes humains en même temps (équipes des joueurs inscrites au tournoi ou jouant sur place pour le plaisir), mais tous peuvent être entrevus comme un mécanisme interlié et producteurs de sens (qu'il soit ou non apprentissage et socialisation).

Nous comprenons à présent la complexité de l'objet qui se positionne à plusieurs niveaux de lectures au niveau du dispositif sociotechnique, allant de la CMO élémentaire, entre simples usagers et la communautique dans sa version la plus élargie, où des équipes s'entraînent et se composent en téléprésence, sur des serveurs de jeux vidéo.

À ce stade, nous précisons que nous avons dû choisir dans cette étude d'aller ou non davantage dans le sens de la CMO ou de la communautique, qui axent vers des relations interpersonnelles ou groupales essentiellement médiées par l'ordinateur. Opter pour le seul axe de la CMO nous aurait cantonné à une étude sur les ligues de jeux en ligne, ce qui exclut le phénomène spécifiquement présentiel du LAN. Nous aurions par ailleurs dû établir une méthodologie de recherche centrée particulièrement sur l'étude des interactions en jeu, autrement dit de l'étude des sujets via leurs avatars, ce à quoi nous n'avons pas voulu nous limiter ici, la richesse des échanges, verbaux et non verbaux dans la réalité, nous en ayant dit bien plus, et parfois ayant contredit ce qui s'observait sur les écrans.

Le LAN n'est donc pas seulement de la communication médiatisée par ordinateur, ni des échanges communautaires en téléprésence. Nous avons découvert l'essentiel du propos de cette thèse par observation des relations in-situ, en mode présentiel.

Par ailleurs, nous pouvions creuser davantage dans l'axe des communautés de pratique, notamment en prenant l'axe de la communautique et des nombreux enjeux et dynamiques de groupes, mais à présent que nous avons défini que nous nous situons au carrefour des problématiques spécifiques de la CMO comme de la communautique, nous choisissons plutôt d'emprunter le chemin plus spécifique des communications interpersonnelles, sans nous y limiter. En effet, il est plus facile de mettre en lumière socialisation et apprentissage au niveau individuel que groupal. Cette prise de position impose des choix qui nous mènent à nous intéresser davantage aux notions d'identité, de motivation d'apprentissage et de socialisation

sur un plan individuel que groupal, bien que nous n'écarterions pas les considérations d'équipe, et que plusieurs données recueillies dans cette étude soient collectivement construites (dont plusieurs entrevues d'équipe). Elles l'ont cependant été à des fins de comparaisons par croisement des données citées par les joueurs seuls et celles ressortant en équipe.

En ce sens, nous garderons ces considérations à l'esprit surtout comme cadrage général quant aux généralités observées sur la communauté des joueurs, puis périphériques et complémentaires dans notre phase d'analyse quant aux considérations interpersonnelles qui prendront le dessus. Nous centrant autour de la notion d'interactions virtuelles et présentes, nous avons dès lors laissé s'exprimer les concepts interdisciplinaires émergeant d'un terrain à découvrir, en vue de faire parler leur « tressage » de façon synergique.

1.5.2 L'interaction comme fil conducteur

Le LAN est un phénomène assez récent, qui remonte à 1998 avec la naissance de la LQJR au Québec et la tenue des premiers LAN de plus grande envergure marquant ses vrais débuts institutionnalisés. Il s'agit donc d'un phénomène peu documenté au niveau de la littérature directe. Cependant, l'ensemble des concepts utilisés ici existaient ailleurs et bien avant, largement étudiés dans les diverses disciplines mentionnées plus haut. L'instrumentalisation de la relation dans le LAN est l'originalité de l'objet, mais il y a une littérature riche qui en facilite la lecture. Ainsi, tout notre travail s'inscrit dans l'interaction : apprentissage, socialisation, identité sont par ailleurs largement étudiés dans des disciplines connexes. L'interaction est vue ici comme un champ d'influences mutuelles entre sujets (Lebreton, 2004). Elle permet l'étude, à travers elle, de l'identité des sujets supportant leur socialisation en LAN, une socialisation abordée comme cet « autrui généralisé » défini par Mead. La socialisation peut en résumé être perçue comme un processus de construction de l'identité individuelle ("identité pour soi") et comme fondement de l'ordre social ("identité pour autrui"). La socialisation repose donc ici sur le principe identitaire à l'œuvre à travers l'interaction qu'offre le LAN.

Dans la lignée de Mead, nombre d'auteurs rattachés à l'interactionnisme symbolique, dont ils se réclament tels Bateson ou Strauss, ou pas (Goffman), ont vu dans l'interaction la base et la déclinaison de la procédure de socialisation. Ces auteurs soutiennent notre lecture des

notions de rôles observées en LAN, dont celui du mentor ou de leader, très présent sur le terrain ; mais aussi celles de rites, de passage notamment comme cadre d'expérience (Goffman), et finalement les notions de trajectoires de vie (ou paliers de vie) et les jeux de miroir de Strauss, et donc de feedbacks sociaux et introspectifs qui s'y rattachent (Bateson).

Originaires de disciplines aussi variées que la sociologie ou la psychologie, l'apport de ces auteurs est légitimé par les aspects pluriels des interactions observées sur le terrain et basé sur la pensée complexe telle que définie par Morin. Notre recherche est ainsi venue se nourrir aux sources théoriques d'auteurs issus de différents champs disciplinaires, mais dont le cœur des recherches reste l'interaction. Rattachés ici au courant des communications plus général de l'interactionnisme symbolique, ces auteurs y ont contribué de façon diverses mais complémentaires, et parfois sans s'en réclamer.

1.5.2.1 L'interactionnisme symbolique

« On ne peut pas ne pas communiquer » disait Watzlawick, gestuelles comme paroles, et même jusqu'au mutisme, qui sont forcément des actes de communication.

Comprenons que nous nous situons ici sur le plan humain, dans la perspective interactionniste, qui considère la société comme une structure vivante, évolutive, en permanence en train de se faire et défaire. On y étudie essentiellement les relations qui fondent la communication entre les sujets. La relation désigne la forme et la nature d'un lien impliquant une certaine stabilité entre deux ou plusieurs personnes : il y a durée dans l'échange entre sujets, pour que « la relation survive au lien passager » (Edmond et Picard, 2008). C'est à travers la communication que se crée, s'entretient et évolue la relation qui devient « la dynamique du lien » (*Ibid.*). La communication devient dès lors l'ensemble des interactions entre sujets, qu'ils soient physiquement réunis ou qu'elle s'opère à distance, comme dans le cas de la CMO par exemple; pour qu'elle ait lieu, il suffit qu'un canal ou médium puisse sursoire à la dimension présentielle des sujets. Or, l'interactionnisme ne s'intéresse pas tant aux sujets qu'aux échanges qu'ils nouent entre eux. On étudie ici le jeu d'actions réciproques entre sujets communiquant, qui redéfinissent l'autre, transformant dès lors l'interaction en un tissage d'échanges et réciprocités d'où émerge la lecture qu'en font subjectivement les sujets. Bref c'est bien un « champ mutuel d'influences » (Lebreton 2008).

Le social, ciment entre individus, est ici considéré au premier plan, au même titre que les individus eux-mêmes; l'interaction est donc cette « mise en forme commune » (Simmel), cet « ordre négocié » tissé au quotidien entre sujets (Strauss), à travers tous leurs échanges, du sourire discret jusqu'au rapport de force (Edmond et Picard, 2008). Bien que structurée le plus souvent suivant des modes génériques (rôles, rites, etc.), l'interaction peut se prévoir et s'anticiper, même si pour ce faire, des attentes lui pré-existent qui entachent dès lors sa lecture et sa réception. Chacun donne son propre sens à ses actions, à celles d'autrui, et agit en conséquence. Il est donc ici question de négociations formelle ou informelle entre individus, car l'interaction est vue comme une transaction souvent ritualisée (Goffman, 1974; Berne, 2007).

En fait, les prémisses de l'interactionnisme symbolique se trouvent dans le travail de Mead, en rupture avec les contraintes rigides du behaviorisme et de la psychanalyse. Il porte son attention sur la relation interpersonnelle et la co-construction de sens entre sujets en relation. La dimension symbolique de la communication, verbale et non-verbale, vient du bassin culturel commun dans lequel elle s'établit entre individus, et parce qu'elle produit surtout le sens que chacun donne à son environnement comme à ses états d'âme. C'est en expérimentant l'empathie, par exemple, que l'individu comprend autrui, d'après sa propre expérience ; et dans ce sens, la socialisation est pour Mead le sens construit par le sujet d'un « autrui généralisé ».

Des chercheurs issus de l'École de Chicago allient ensuite cette approche à des observations directes sur le terrain, pour développer une « microsociologie » opposée au fonctionnalisme et au culturalisme courus à l'époque et qui reposaient sur un présupposé déterministe voyant l'humain comme le fruit d'enjeux d'influences biologiques et sociales.

La théorie du rôle de Turner puis celle de miroirs et de trajectoire de Strauss deviennent centrales dans les années 70 et inscrivent l'interactionnisme dans la sociologie classique, selon une approche compréhensive des faits qui s'opposent à l'approche explicative de la tradition hypothético-déductive. On y voit l'interaction comme un processus d'interprétation des faits qui se modifie mutuellement et continuellement lors d'échanges avec autrui par le biais de l'interprétation faite des symboles et du langage, communs aux sujets en interaction. (De Quieroz, 1994).

Dans cette lignée de pensée, un collège invisible de chercheurs américains, tous rattachés de près ou de loin à l'École de Palo-Alto, via des suivis d'articles, des échanges d'idées, d'étudiants et de conférences, comprenant des anthropologues, mais aussi des psychiatres, des psychologues voire des ingénieurs intéressés aux questions cybernétiques, à l'intérieur d'un mouvement plus général d'idées et théories, propose une vision circulaire de la communication. Le récepteur joue pour eux un rôle aussi important que l'émetteur. Le terrain trouve ici ses lettres de noblesse à travers tout le développement de la micro-sociologie, que l'on retrouve dans l'œuvre de Goffman à l'image du travail de terrain de l'anthropologue. Ici s'opère dès lors un glissement dans la lecture des interactions in situ : comme le contexte y joue désormais un rôle interdépendant, il en découle une approche écosystémique de la communication entre sujets. Cette orientation théorique et pratique met l'accent sur le processus d'interaction dans un contexte social dont il faut aussi rendre compte, au lieu d'être seulement axée sur les pulsions psychiques plus ou moins conscientes des individus comme en psychanalyse, ou dont le comportement est induit par la structure sociale qui les contraint, selon le structuralisme et le behaviorisme. L'apport de ces chercheurs Goffman, Bateson et Watzlawick en tête, pour ne citer que ceux dont le travail est le plus près du nôtre, après celui de Mead, est qu'il n'est plus tant question de considérations individuelles que de la dynamique d'un ensemble de règles de fonctionnement d'un système intégrant chacun dans son point de vue.

La notion de communication est entrevue comme un carrefour disciplinaire et non plus ce schéma causaliste et linéaire réducteur inspiré du modèle de Shannon, qui ne suffit plus pour envisager des échanges entre individus tenant compte de motifs et d'enjeux, sans parler d'un contexte qui met en forme ces échanges. L'originalité et la force de réflexion de ce collège invisible, dans la lignée desquelles nous nous plaçons, est de savoir traverser les disciplines et déplacer d'un lieu à l'autre, concepts, méthodes et objets. C'est ainsi que l'interaction, objet communicationnel par essence, est devenue le cœur de la nouvelle sociologie qui en a découlé. C'est aussi cette optique qui légitime la dimension interdisciplinaire de cette étude qui a placé l'interaction en son cœur, ce qui lui permet par le biais de l'approche interactionniste, d'emprunter des notions propres à la sociologie, à l'éducation et à la psychologie notamment. C'est aussi ainsi que nous nous plaçons finalement dans une perspective communicationnelle rattachée à la psychosociologie.

1.5.2.2 Identité, motivation et apprentissage

Ce premier tour d'horizon interactionniste nous amènera à envisager l'articulation de ces diverses mises en formes relationnelles comme un terreau favorable au développement d'apprentissages, que nous définissons aussi un peu plus loin comme le produit d'un système, un construit collectif humain, technique et abstrait, c'est-à-dire le fruit de relations cadrées par un contexte.

Ce qui place, par ricochet, l'interactionnisme en tant qu'activité communicationnelle créatrice de processus identitaire chez les sujets. L'identité est selon Mucchieli un sens perçu, co-construit et donné par chaque acteur, au sujet de lui-même ou d'autres acteurs » (2005). Sans tomber dans la tautologie, l'identité peut-être aussi perçue comme un produit de socialisations successives, selon un effet causaliste, voire dialogique entrevu par Dubar, dans sa théorie sociologique de la construction des identités (1996). L'identité humaine, dès l'enfance, et tout au long de la vie se construit et se reconstruit à partir des phénomènes qui gravitent autour de l'identité (crises d'identités, recherche des identités, perte d'identité). Elle fonde la socialisation et en résulte en même temps, du fait que le sujet évolue au contact des autres, ce qui le redéfinit en retour, ainsi que ceux également exposés à son contact. Ceci est l'apport de la compréhension constructiviste de la « chose sociale », d'une société d'humains évolutive car co-construite par les individus qui y évoluent.

« Les fondements de l'identité d'un acteur social pour d'autres acteurs ou pour lui-même se trouvent dans les identités de ces autres acteurs (ou du premier acteur lui-même). L'identité est toujours un ensemble de significations (variables selon les acteurs d'une situation), apposées par des acteurs sur une réalité physique et subjective, plus ou moins floue, de leurs mondes vécus, ensemble construit par un acteur. L'identité au sens large est d'abord un ensemble de caractéristiques qui permettent de définir expressément un objet ou un acteur. L'identification extérieure est à la recherche de ces caractéristiques.

L'Identité paramétrée et « définitive » des sciences humaines qui travaillent sur le paradigme positiviste (ou mentaliste) apparaît donc comme un artefact. IL s'agit alors d'une identité in vitro, isolat desséché de l'identité-située. L'identité-située, quant à elle, ne pouvant être saisie que par des flashes momentanés puisqu'elle est en continuelle émergence (bien que des structures stabilisées de réseaux puissent être explicitées). (...) Ainsi nous sommes bien devant un phénomène de la complexité humaine. Il nous faut donc dire ce qu'est l'identité dans le cadre du paradigme de la complexité (qui va nous servir donc de théorie générale de référence), en espérant que ce paradigme « recouvre » les différentes théories existantes de l'identité. » (*Mucchieli, 2005*)

Par ailleurs, lors de la seconde phase d'analyse des données, une catégorie conceptualisante particulièrement porteuse, rattachée à la notion de l'identité des individus et soulevée par ceux-ci, s'est dégagée pour mettre en lumière l'importance de l'engagement du joueur dans un contexte de pratique : la notion de motivation. « La motivation représente le construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et/ ou externes traduisant le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement » (Vallerand & Thill, 1993). Entrevue comme un facteur interne, intrinsèque et autoporteur, elle mobilise l'individu à travers son action, pour le pousser à prendre part à un contexte d'expérience favorisant des apprentissages chez lui. Cette vision de la motivation s'inscrit par ailleurs largement dans la foulée des théories relatives aux apprentissages expérientiels et situés.

Mais c'est aussi en empruntant la notion de « Flow » développée par Csikszentmihalyi que l'on peut le mieux parvenir à comprendre ce qui peut être source de motivation pour les joueurs. Il faut nécessairement qu'un loisir apporte aux personnes qui s'y adonnent, un bienfait ressenti assez probant pour qu'ils continuent d'y consacrer temps, argent, efforts et intérêt. Ce bienfait, ou « bien-être » découlant de l'activité (et ceci sera souvent mentionné par les sujets), se rapproche donc beaucoup de la notion « d'expérience optimale ».

« L'expérience optimale » est un concept théorique très intéressant car il définit un certain nombre de facteurs (huit en tout) reliés au plaisir qu'une activité exercée procure. Or, nous avons presque systématiquement entendu plusieurs de ces « facteurs » évoqués par les sujets que nous avons interrogés, quant à leur motivation à jouer à des jeux vidéo. Des centaines d'adeptes nous ont décrit avec des mots similaires les « symptômes du bien-être » qu'ils ressentent dans leur pratique en LAN, nous permettant d'établir un parallèle très net avec l'expérience optimale.

L'expérience optimale se repère à huit caractéristiques majeures :

1. la tâche entreprise est réalisable mais constitue un défi et exige une aptitude particulière;
2. l'individu se concentre sur ce qu'il fait;
3. la cible visée est claire;

4. l'activité en cours fournit une rétroaction immédiate;
5. l'engagement de l'individu est profond et fait disparaître toute distraction;
6. la personne exerce le contrôle de ses actions;
7. la préoccupation de soi disparaît, mais, paradoxalement, le sens de soi est renforcé à la suite de l'expérience optimale;
8. la perception de la durée est altérée.

La combinaison de ces éléments produit un sentiment d'enchantement profond qui est si intense que les gens sont prêts à investir beaucoup d'énergie afin de le ressentir de nouveau. » (Csikszentmihalyi, 2005). C'est dans cette mobilisation du joueur, de son identité, que l'on pourra trouver le plus d'explications, mais aussi de motivations et d'objectifs courus par les joueurs dans deux mondes en même temps, ce qui concourt selon nous à créer un contexte d'apprentissage hors du commun.

1.5.2.3 La Théorie de l'Activité (TA)

Enfin, le LAN party peut-être considéré comme un ensemble humain et technologique synergique, car le décrire impose de dépasser le seul cadre structurel plus ou moins institutionnel dans lequel il se tient, mais aussi la somme non exhaustive des interactions entre sujets ou les seules considérations intra-psychologiques des joueurs. En ce sens, c'est un tout, qui peut être rattaché aux apports des théories écosystémiques envisageant les phénomènes sociotechniques comme des ensembles de composantes qui communiquent entre elles et ont un but commun (Basque, 1998), telle que le fait la théorie de l'activité (TA). Selon l'approche écosystémique, elle-même largement supportée par la pensée complexe, il faut comprendre qu'un tout peut parler pour les parties ; la communauté de pratique du LAN nous parle des joueurs, et inversement. Par ailleurs, la lecture fonctionnelle du LAN, la pratique elle-même en dit également long sur les sujets : comme le dit si bien Nardi, « You are what you do." (1996).

La TA s'appuie sur les travaux de théoriciens soviétiques du début du siècle. Elle s'inscrit dans la lignée des approches socioculturelles en communication. La TA stipule que nos actions s'inscrivent dans une "matrice sociale" composée tant d'individus, que de communautés et d'artéfacts. Le contexte est un facteur clé pour rendre compte d'une activité selon cette théorie qui la systémise. Ce rapprochement avec la TA nous a permis de voir le LAN comme un système produisant des informations prenant la forme d'apprentissages et de construits sociaux s'apparentant à une forme de socialisation par paliers des joueurs. Prenant ainsi la forme d'une

proposition théorique en découlant et élaborée selon une procédure interdisciplinaire, la TA nous a offert l'occasion d'élaborer un modèle d'application théorique nommée « LAN pédagogique », un modèle écosystémique proposé ici est supportée par le paradigme de la complexité dans lequel elle s'inscrit.

En réarticulant les artefacts relationnels spécifiques au LAN, soient les notions d'identité et de motivation, la TA a offert le point de départ d'un modèle théorique du LAN, où ces sous-systèmes sont interdépendants entre eux en plus de l'être de ceux de socialisation et d'apprentissage, comme nous l'avons déjà vu plus tôt avec les notions d'identité et de socialisation. Appréhendés de façon écosystémique, ils peuvent donc former un tout favorisant rapprochement et développement de compétences chez les joueurs, résumés plus largement sous l'appellation d'apprentissage.

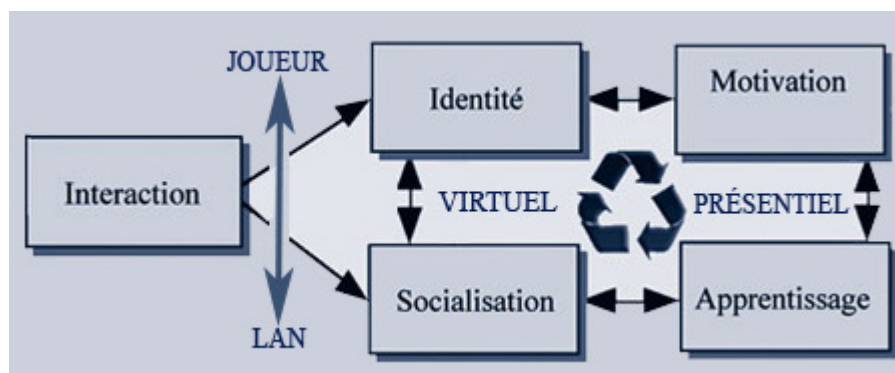


Figure 1.7 Modèle écosystémique des formes d'interactions à l'œuvre dans un LAN party.

Il y a apprentissage selon nous quand l'individu est mobilisé par sa propre motivation, sollicitée par le contexte, et qu'il devient proactif (inspirée de Collins, Greeno et Resnick, 1994). L'apprentissage est ici vu en terme d'apprentissage situé (Gee), ou encore expérientiel (Brougère), et repose sur le principe de motivation autoportée ou intrinsèque (Vallerand), telle que vue par l'expérience optimale avec ses 8 points, à l'œuvre à travers l'interaction qu'offre le LAN.

« Le savoir est construit activement par chaque individu, c'est-à-dire par ses propres expériences ou, si l'on veut, par ses interactions avec l'«environnement». Autrement dit, l'individu est un organisme proactif: il ne fait pas que répondre à des stimuli provenant de l'environnement, comme le propose le comportementisme, mais s'engage dans une recherche de

significations (Perkins, 1991). Les tenants du cognitivisme et du constructivisme insistent sur le rôle actif de l'apprenant dans le processus de construction du savoir. C'est pourquoi on parle de plus en plus de créer des environnements d'apprentissage à l'intention des apprenants plutôt que d'utiliser des méthodes d'enseignement pour leur transmettre le savoir (Collins, Greeno et Resnick, 1994). » ⁴³

Selon Brougère (2005), l'apprentissage situé implique *affordance* du contexte et engagement du sujet. Dans le cas du LAN, il s'y prête particulièrement, l'occasion étant belle du côté de l'*affordance*, de par la richesse de l'environnement qui fournit des occasions d'apprentissages divers (techniques via l'informatique ; motriciels via la pratique vidéoludique ; sociaux via le jeu compétitif en équipe). Du côté de l'engagement du sujet, il est particulièrement explicite via la motivation autoportée que favorise l'intérêt pour le jeu vidéo et sa pratique, telle que définie par Vallerand. Enfin selon nous, quand apprentissage et jeu vidéo en réseau local avec autrui s'observent, il y a selon nous « expérience optimale ». Alors, le LAN devient le lieu d'expérimentation d'une passion qui engage totalement le joueur de façon proactive, et ce dans le sens où Csizentmihalyi définit le « flux » de l'expérience optimale favorisant le développement personnel, en sollicitant identité et socialisation.

1.5.3 Conclusion

En conclusion, nous voyons qu'après une première phase d'approche ethnographique plus intuitive, les concepts portés par la problématique dégagée par cette recherche, nous ont mené à entrevoir de façon inductive les rapprochements humains comme une procédure d'usages sociaux opérée dans deux mondes superposés, qui serait transposable à d'autres secteurs de pratiques technologiques, menant théoriquement à des apprentissages et une socialisation accrue de ses utilisateurs (par exemple en éducation, formation professionnelle, approche thérapeutique, etc.).

Le modèle du LAN pédagogique qui s'en dégage a pris la forme d'une proposition théorique élaborée ici en vue d'offrir une lecture globale, mais aussi locale du phénomène (sur les plans psychologiques, pratiques, sociaux et éducatifs du phénomène). Elle offre des perspectives d'application pouvant dépasser le seul cadre des communications et concerne, par

⁴³ Basque Josiane. Doré, Sylvie. Le concept d'environnement d'apprentissage informatisé, Journal of Distance Education/Revue de l'enseignement à distance (1998)

delà des considérations envers les NTIC, directement l'éducation relativement aux apprentissages qu'elle favorise; mais aussi via l'approche thérapeutique qu'elle peut supporter et qui intéressera possiblement la psychologie, en ce qui au support que le jeu vidéo peut offrir comme support communicationnel (en art-thérapie), ou au renforcement identitaire réalisé dans le jeu via la motivation née de la compétition observées sur le terrain. Il offre enfin à la sociologie l'occasion d'un modèle d'expérimentation permettant la mise à l'épreuve de rapprochements uniques que le LAN opère par le biais d'interactions réalisées dans deux mondes, superposés à la fois.

Le vaste paysage que nous venons de dresser sur les contingences socioculturelles mais aussi technologiques et économiques, toutes à l'origine du phénomène du LAN party, nous permet de dégager nos principales questions de recherche.

1.6 Questions de recherche spécifiques

Si la question principale de notre étude consiste à comprendre et à valider l'équation entre socialisation et apprentissage, quelques pistes nous permettent à première vue de vérifier cette hypothèse. L'approche notamment de Parsons, Bales et Shils (1953), selon la théorie de l'action, souvent reprise en éducation, voit par exemple dans la socialisation : « un phénomène par lequel l'individu incorpore les normes sociales par la famille et par l'école et se comporte peu à peu de façon telle qu'il reproduit les structures sociales ». ⁴⁴ Ceci est capital pour nous, car à travers la socialisation s'opèrent des apprentissages et ce de façon inhérente et induite par les rapports sociaux (à travers la contagion des façons d'être, de faire et de communiquer avec autrui selon des normes peu à peu intégrées à l'identité elle-même). Car « l'identité n'est pas qu'une caractéristique individuelle, mais également une trajectoire collective, qui prend racine en partie dans la communauté » (Harvey, 2004). Autrement dit, nous pourrions faire un raccourci dans cette thèse menant à vérifier si le LAN est vecteur de socialisation, car si tel est le cas, selon les perspectives de Parsons, par exemple, il est dès lors vecteur d'apprentissage, par ricochet.

C'est certes une équation fondamentale à notre étude qui est stipulée ici, mais elle ne s'y résume pas, car d'autres formes d'apprentissages sont aussi possibles en dehors du seul procédé de socialisation dans un LAN, ce que nous mettrons en évidence.

À la lumière de l'explication des contextes d'émergence du LAN et de la description de notre terrain et des notions-clé qu'il implique en communication, comme en éducation et psychosociologie, nous définirons à présent les questionnements principaux, reliés aux apprentissages inhérents aux pratiques sociales et communicationnelles en œuvre dans un LAN party. Ceux-ci peuvent se décliner à la lumière de deux sous-questions de recherche majeures orientant notre recherche.

Ainsi, le premier axe de questionnement est relatif aux sujets de notre étude, à leur évolution comme aux rapports qu'ils entretiennent. Nous tenterons donc de déterminer **comment se construisent et évoluent les groupes ludiques composés de joueurs amateurs de jeu vidéo en réseau, au sein d'un LAN ?**

Aussi, dès lors que nous nous intéressons aux membres des clans, la question de leur motivation à jouer doit également se poser comme on l'a déjà précisé, notamment quand on s'interroge sur l'évolution du groupe en général (avec ses désistements, ses querelles ou ses affinités), et le rôle qu'il attribue dès lors à chacun. Car la motivation laisse entrevoir un « pourquoi » nous éclairant sur notre terrain : pourquoi la formation du groupe, pourquoi leur succès ou non dans leur pratique des jeux vidéo et pourquoi même le jeu ?

Il sera donc nécessaire au terme de ce premier questionnement de relever un autre défi qui fondera la pertinence de cette étude de par l'apport novateur qu'elle pourrait permettre au champ du savoir actuel, en matière de compréhension des pratiques ludiques. En effet, il est légitime de s'interroger sur le « pourquoi » du jeu et donc sur ce qui motive ces groupes de joueurs, bref ce qu'ils en retirent : **Qu'apprennent, retiennent, capitalisent, tous ces joueurs par le biais de leur pratique du jeu vidéo en réseau ?**

Autrement dit, les jeux vidéo pratiqués en réseau local sont-ils des médias d'apprentissage et en quoi le sont-ils si tel est le cas ? Ceci pourrait s'avérer une question complexe et intéressante de par l'imbrication des diverses dimensions sociales de pratiques et d'interactions virtuelles et actuelles, qui se superposent et s'enchevêtrent à l'occasion d'un LAN. En effet, les joueurs apprennent tant par leur coprésence physique en tant que membre d'un groupe de

joueurs (via un « compagnonnage » ponctuel avec les autres joueurs réunis de façon éphémère durant les 48 heures que dure le LAN party), qu'à travers leur manière de faire, d'être et d'interagir virtuellement au cœur des jeux.

Ainsi pour la seule dimension de régulation et de réglementation des interactions, est-il intéressant de considérer que les joueurs évoluent tant virtuellement à travers des mondes de simulations aux règles strictes dictées par les concepteurs du jeu, puis par leur équipe via leurs stratégies, qu'à travers une machine réseautique aux performances matérielles particulières, supportées par un réseau (local ou Web). Ils évoluent à travers les codes éthiques qui régissent leur monde et communauté de joueurs fervents de LAN party. C'est en questionnant l'intérêt et la motivation des joueurs envers le jeu vidéo en réseau, et l'impact que ceux-ci pourraient avoir sur leur identité et socialisation, que nous pourrions définir s'il y a lieu d'associer spécifiquement cette pratique à des formes d'apprentissages induits par elle.

1.6.1 Sous-questions de recherche

Au fur et à mesure qu'avance la recherche, quelques sous-questions viennent teinter ou spécifier les deux grands axes de recherche pris au départ. Nous les listons ici à des fins de clarification de nos intérêts de recherche plus spécifiques, qui reflètent pour certaines par exemple, le « prisme identitaire » d'une femme chercheur pouvant ne pas aller de soi si non précisées :

- Quels sont les modes de constitution des groupes ludiques, leurs interactions réelles et virtuelles et bien sûr leur motivation à se réunir?
- De quel groupe et quelle culture/sous-culture parlons-nous ici pour ces sujets?
- Quelle est la place des filles dans ce domaine de jeux vidéo en réseau local en général et pourquoi cette place? Quelle incidence cela a-t-il, socialement parlant?
- Peut-on, à la lumière des travaux de James Paul Gee, dégager parmi les 36 principes d'apprentissage présentés, ceux qui sont spécifiquement reliés au jeu vidéo en réseau local?
- Existe-t-il un moyen d'évaluer et quantifier les enseignements réalisés lors d'un LAN par les participants ?

- Est-ce qu'avec une pratique de jeu tenue dans un autre contexte (sur Internet par exemple), entrainerait des rapports entre joueurs différents, les discours changeraient aussi? En bref, quel est l'impact d'une pratique des jeux vidéo « en présence », sur le profil et l'identité de ces joueurs de LAN party, par rapport au « gaming » courant, réalisé le plus souvent à distance ou en solo?
- Enfin, est-il possible de transposer le principe du LAN à d'autres contextes de pratiques pouvant profiter de ses atouts communicationnels en virtuel et présentiel ?

1.6.2 Objectifs de la recherche

Nous souhaitons démontrer à travers cette étude nos hypothèses de travail sur le LAN party et évaluer leur transposition à d'autres domaines d'étude, ce qui est un des intérêts non négligeable d'avoir mené une étude interdisciplinaire. Ainsi, nous constatons qu'une double socialisation s'opère dans un LAN, virtuellement, via le réseau et socialement, via les joueurs en présence, en rapprochant les individus pour permettre la construction de groupes ludiques durant l'espace-temps que dure la compétition. Par ailleurs, nous observons que des apprentissages effectifs s'opèrent à travers la pratique du jeu vidéo en réseau mais aussi à travers le LAN party. Nous définirons les modalités de ces apprentissages en décryptant les facteurs socioculturels vecteurs de leur réalisation optimale et proposerons un modèle de lecture de ceux-ci pouvant être opéré dans d'autres contextes de pratiques similaires mais non pas seulement ludiques (tels que l'offrent les Serious Games).

1.6.3 Intérêts de la recherche

Précisons ici brièvement toute l'originalité de notre terrain. Le LAN est une exception à son époque, où les êtres veulent se voir et se côtoyer, et se restreignent à jouer de façon grégaire, dans un temps et un espace strictement circonscrits, tout en utilisant de façon limitatives des technologies faites et pensées au départ pour supporter la distance et l'isolement des individus.

Particularité importante de notre sujet d'étude, mentionnons que nous nous intéressons ici à un contexte de pratique très particulier du jeu vidéo en réseau, qui est celui à l'exact opposé

des pratiques individuelles courantes du jeu vidéo en ligne, difficile à observer car s'opérant à distance via le web, dans un flottement d'espace-temps de tous les possibles.

Si les réseaux ont été conçus pour le partage de données mises en ligne et accessibles malgré la distance, le LAN curieusement, annule toute mise à distance. Et tel qu'il est encore pratiqué jusqu'ici, c'est un événement ancré dans le temps et l'espace.

On est présents, tous ensembles, dépendants d'un même lieu pour un ou plusieurs jours pour pouvoir participer. De plus, si les jeux vidéo en ligne sont conçus pour être joués sur le web à distance et à plusieurs, le LAN permet d'y jouer seulement depuis l'intérieur via une compétition régie et normée (selon un schéma de tournoi éliminatoire tel que pratiqué au Hockey par exemple) où le « qui joue contre qui » est planifié. En ce sens, nous pouvons entrevoir le LAN comme un véritable usage déviant du principe réseautique.

Par ailleurs, il nous semble important de souligner le potentiel qu'incarne le LAN party pour les recherches en sciences humaines, puisque pour une fois spontanément, nous pouvons étudier in-situ un véritable écosystème à la fois humain et technique, à travers un double réseau virtuel et en présence des sujets et de leur monde. Ceci se fait dans un lieu circonscrit d'abord géographiquement, donc facile à cerner et à intégrer pour le chercheur (comme peut l'être une salle de polyvalente), mais c'est aussi facile à observer dans le temps, puisque pendant près de deux à trois jours d'activité non stop, le chercheur peut étudier ces sujets et voir leur relation évoluer. Voici une occasion assez unique et privilégiée dans le domaine de la recherche en sciences humaines portant sur les médias ou les sports. Nous avons donc affaire à un contexte de recherche absolument unique et riche d'opportunités, et nous souhaitons que notre étude puisse ouvrir la voie à d'autres. Enfin, cette recherche est une des premières à présenter une étude approfondie du phénomène du LAN party, tout en offrant en primeur au secteur de la communication francophone mais aussi à celui de l'éducation, des données uniques sur les joueurs de LAN, collectées au Québec depuis 2001.

CHAPITRE II

METHODOLOGIE

« Une théorie fondée découle inductivement de l'étude du phénomène qu'elle présente. C'est-à-dire qu'elle est découverte, développée et vérifiée de façon provisoire à travers une collecte systématique de données et une analyse appropriée. Collecte de données, analyse et théorie sont en rapports réciproques étroits. On ne commence pas avec une théorie pour la prouver, mais plutôt avec un domaine d'étude et on permet à ce qui est pertinent pour ce domaine d'émerger. » (Strauss, 1992).

Nous résumerons ici nos stratégies d'analyse des LAN⁴⁵, qui relèvent de l'ethnographie et de la théorisation ancrée et qui ont été menées en deux vagues pour aboutir à l'élaboration d'une double généalogie (méthodologique et conceptuelle), sur laquelle s'appuie l'interprétation des données. Entre elles ont évolué les concepts de départ (l'identité et la socialisation ayant marqué une première vague, ethnographique et intuitive, et l'apprentissage une seconde vague, plus inductive et théorisante). La notion de motivation s'imposant ensuite comme un facteur-clé en LAN, nous avons ensuite visé les dimensions de développement de compétences en cadre expérientiel, bref la notion d'apprentissage. Ayant observé qu'une tendance amenait le concept de motivation à supporter celui d'apprentissage, tandis que la notion d'identité s'estompait au profit d'une socialisation prégnante entre sujets, une forme de « théorisation » a alors émergé à partir d'un modèle écosystémique de réarticulation conceptuelle, permettant d'introduire d'autres auteurs à notre généalogie conceptuelle. Ceci conduit à une ébauche théorique en fin de thèse et favorise du même coup un regard nous autorisant à la fois de comprendre *et* d'interpréter nos données. Ainsi, en utilisant les résultats de questionnaires favorisant un processus de généralisation et d'exemplarité permettant des possibilités interprétatives, nous avons adopté ici une

⁴⁵ Nous rappelons que le paradigme de la complexité comme le courant interactionniste sur lesquels se base cette thèse, mais aussi les considérations générationnelles comme de terrain ont déjà été discutés en préambule, introduction et problématique; nous ne les reprendrons donc ici que partiellement et seulement en vue de pousser la réflexion plus loin, dans une optique méthodologique cette fois.

posture processuelle, cherchant la dynamique issue de données relevant davantage de l'ethnographie. La théorisation ancrée est cependant une stratégie souple et ouverte qui favorise l'émergence de sens via des techniques complémentaires; elle supporte et quelque part transcende la diversité d'un outillage méthodologique. Notre protocole d'analyse a donc offert l'occasion d'une fusion de ces deux vagues dans une écriture originale : il opère un « tressage » alliant le produit d'une généalogie méthodologique dans l'analyse des données de terrain, à une généalogie conceptuelle évolutive qui s'est nourrie des catégories émergentes. Ceci a favorisé les apports théoriques d'auteurs rattachés au courant interactionniste, au collègue invisible et à l'approche écosystémique, notamment celle de la théorie de l'activité. Cette stratégie d'écriture a favorisé une abstraction de la lecture de notre terrain par saturation conceptuelle et généralisation, nous amenant à présenter la proposition théorique du « LAN pédagogique ». Fruit d'une lecture méthodologique du terrain ayant alimenté une théorisation à partir de catégories qui en émergeait, elle présente un paysage humain de pratiques communautaires en présence comme en contexte réseautique, qui permet la transposition du dispositif du LAN à d'autres contextes et à des fins d'apprentissage et de socialisation entre **sujets**. Pour présenter l'ensemble de notre démarche, nous avons développé une métaphore dite « de l'orpailleur », que nous présenterons ici dans un premier temps.

2.1 La métaphore de l'orpailleur

Pour comprendre la pertinence d'un positionnement méthodologique qui s'est avéré ici, du fait d'une posture inductive, à la fois mixte et évolutive, c'est-à-dire un work-in-progress resté ouvert à des instruments d'enquête pluriels et changeants durant notre étude, nous ferons ici une métaphore favorisant la vision logique de notre démarche. Cette enquête de terrain menée de façon inductive et intuitive, nous l'appellerons ici « métaphore de l'orpailleur » car elle s'est déroulée un peu à l'image d'une trouvaille faite par un chercheur d'or arpentant avec un ami, un coin de territoire en Abitibi connu pour ses sous-sols riches en minerais précieux, mais n'ayant pas encore été exploité. Ce chercheur, en marchant le long d'une rivière, trouve inopinément une pépite d'or et nous allons élaborer sur les diverses pistes qui s'offrent à lui pour parvenir à remonter jusqu'au « filon ».

La pépite, en sciences humaines, est à l'image d'un lien causal original, établi intuitivement entre des données peu documentées mais prometteuses quant à leur portée potentielle pour plusieurs champs d'étude à la fois, par exemple sous forme de phénomène social rare, et l'intuition d'un chercheur le menant à considérer cet événement comme une trouvaille importante. En l'occurrence, il s'agit ici d'un parallèle curieux donc à creuser, établi à partir de la mention faite par des sujets interrogés au hasard, entre la pratique du jeu vidéo, la

socialisation et l'apprentissage, alors qu'il existait peu de recherches antérieures décrivant ce contexte de pratique précis, faisant du tout un terrain inconnu.

Le chercheur d'or souhaite généralement systématiser ses chances de trouver à nouveau de l'or, en les augmentant de façon procédurière, ou en provoquant le hasard à nouveau. Pour ce faire, il peut établir différentes stratégies, ne s'en tenir qu'à certaines, ou toutes les mener de front à la fois. Ce qui suit révèle la plupart des étapes éventuelles à mener si l'on souhaite entreprendre un processus intuitif et inductif en recherche et permet d'entrevoir leur importance.

Ainsi, l'orpailleur peut opter pour une fouille du terrain au hasard, en retournant et filtrant la terre au complet mais sans logique particulière, selon une approche exploratoire. Le filtrage de la terre en quête de particules du riche minéral, effectué au hasard et les mains dans l'eau, est un peu à l'image de la recherche de terrain, où l'on amasse des données collectées au gré des circonstances sans trop savoir ce qu'on l'en retirera lors de la phase d'analyse. Celle-ci peut prendre la forme d'une analyse de contenu, et s'opère par échantillonnage des données menant à processus de catégorisations conceptuelles (des verbatim par exemple), une technique longue mais riche sur le plan thématique pour dresser un panorama assez exhaustif des divers aspects du terrain. Il pourrait aussi procéder par délimitation – ou quadrillage, de son terrain et mener des fouilles systématiques en explorant une parcelle sur deux, ou sur trois, etc. jusqu'à envisager aussi d'analyser par extension logique, le lit de la rivière. Advenant qu'ainsi il trouve à nouveau de l'or autour du lieu sa découverte, en filtrant et analysant des échantillons du terrain à la main, le tout avec des tamis au maillage de plus en plus serré, on peut établir un parallèle évident avec les procédures de catégorisations toujours plus raffinées de données terrain.

Le chercheur peut aussi tenter de recréer les circonstances l'ayant mené à trouver sa pépite par un tiers qui l'accompagnait : c'est l'analyse phénoménologique du récit, du discours du tiers.

Ou bien encore, il peut s'en tenir au lieu précis de sa trouvaille, et faire faire une analyse géologique du terrain par carottage des strates de roches, et confier à un laboratoire de confirmer ou pas, la présence d'un filon d'or sous ses pieds (démarche hypothético-déductive de type classique, par analyse quantitative de données du même genre).

Finalement, à force de tentatives parallèles qui l'amènent à trouver d'autres pépites sur certaines parcelles, et parfois à ne rien trouver, le chercheur est encore plus interpellé par cette curiosité et veut comprendre l'ensemble des données : à ce stage, il va développer une compréhension écologique globale de la section de territoire qu'il analyse en procédant par recoupement, transposition et addition des conclusions de ses démarches. Tout ceci est à l'image de l'approche écosystémique d'un terrain, qui peut prendre la forme d'une analyse qualitative de contenu adjoint à un échantillonnage statistique aussi envisageable pour obtenir une généralisation des données, voire une cartographie générale du terrain et du sous-sol.

De la même façon, si le chercheur d'or effectue parallèlement une analyse chimique des échantillons du terrain, en laboratoire ne menant à rien de concluant, rien ne l'empêche de retourner sur ce terrain de vérifier qu'il n'existe pas alentours, une faille ou quelques détails anecdotiques qui révéleraient des exceptions dans la composition géologique du terrain. Ainsi, une analyse globale du terrain est à l'image de son analyse écosystémique : toutes les données antérieures, issues de chacune des autres méthodes d'enquête y sont assemblées par exercice d'abstraction mentale, afin de faire jaillir du tout, des informations nouvelles que les parties n'arrivaient pas à fournir. Ainsi, la donnée clé expliquant le phénomène, peut parfois naître ni de l'approche analytique quantitative (à l'image de celle de l'échantillonnage en laboratoire), ni d'une fouille aléatoire (pour l'approche exploratoire), ni d'un quadrillage systématique du terrain pour en faire naître des particularités par parcelles (à l'image de l'analyse thématique), mais plutôt de la logique considérant le tout, qui révèlent alors des incohérences (si le terrain ne présente aucun filon en profondeur ni de composition favorable à un filon d'or) mais que l'on sait que quelques pépites, très modestes, ont été aussi trouvées par hasard le long de la rivière.

Si suite à des résultats apparemment incohérents, le chercheur pense à remonter la rivière pour comprendre si elle joue un rôle, par exemple si le tout vient de l'amont, sa démarche inductive le mène déjà à constituer le début d'un processus d'analyse par théorisation ancrée, selon une stratégie d'idéation que nous définirons en profondeur plus loin. Dans les grandes lignes, on peut en retenir qu'il élabore ainsi des hypothèses théoriques par création d'idées et de suppositions, mises à l'épreuve des données de terrain en effectuant des allers-retours entre les enchainements logiques qu'il obtient en réfléchissant et ses données. Ceci peut déboucher

sur un affinage de catégories conceptualisantes, c'est-à-dire une remontée vers des thèmes toujours plus généraux menant à des abstractions, et peu à peu, une mise en équation générale du problème.

Ainsi, le chercheur peut supposer que la pépite a été transportée par le cours d'eau, auquel cas il va procéder à la transposition de ses résultats à ceux d'un terrain proche, pour comprendre la géologie globale du lieu. Menée ainsi de façon synthétique et articulée, une cartographie nouvelle du territoire apparaît, selon une procédure d'émergence du sens menant à une abstraction par hypothèses successives à l'image de notre travail. Selon notre exemple, en raison d'anomalies trouvées entre la composition du sol et des minerais qu'on retrouve en surface, on pourrait supposer que des transformations géologiques historiques du terrain, tel le déplacement du lit de la rivière, pourrait expliquer la trouvaille de l'or?

Il faut comprendre que ce processus logique de création d'idée par induction, n'exclut pas de micro-procédures déductives à partir de données terrain; la déduction s'y opère simplement de façon localisée, en formulant de petites hypothèses axées sur des sous-problèmes à résoudre, qui peuvent préciser le processus de création d'une théorie générale. À l'inverse, la démarche générale déductive ne peut inclure de procédures inductives : quand on déduit de façon générale des données à partir d'un terrain selon une approche de recherche classique, on ne se permet pas la création de suppositions théoriques qui exploseraient le problème.

Mais revenons au parallèle sur les méthodes de recherche. Pour analyser l'historique constitutif de la géologie des sous-sols, la façon dont se sont constituées les strates de roches est mise en lumière par l'analyse de la terre par carottage. Celle-ci s'apparente à des observations serrées, chiffrables du terrain, telles l'analyse statistique d'un phénomène réalisée à l'aide d'un questionnaire. Cela permet d'identifier l'évolution historique en profondeur, mais de façon localisée, pour une donnée spécifique (tel le pourcentage de teneur en cuivre, en fer du terrain, etc.). Mais ce type d'information manquera cependant toujours d'explication contextuelle, comme de validité dans le temps si non répétée.

C'est pourquoi nous avons complété le présent processus de recherche par une étude longitudinale pour vérifier l'évolution des agents, leur histoire, leurs actions, que l'on a ensuite filtré à la lumière de concepts existants (telle une analyse de carottage en laboratoire).

Alors, si le chercheur se met à réfléchir pour résoudre son problème de façon globale et inductive, il a le droit de se demander : « Et si la réponse était ailleurs? Si l'or se rendait jusqu'ici autrement? » L'orpailleur peut alors imaginer que l'or arrive peut-être en amont, par la rivière.

Il peut ainsi être amené à questionner des natifs de la région, pour en comprendre la géographie et l'histoire. Selon cette perspective, et bien qu'il ait parcouru le terrain de long en large, la réponse pourrait ne se trouver ni sur le terrain ni en laboratoire, mais plutôt dans sa tête procédant par induction, une induction qui le poussera à questionner des personnes mais aussi à se rendre en bibliothèque, par exemple. Chez les premiers, il pourrait découvrir que cette rivière parcourt le terrain depuis peu, une décennie tout au plus; ou découvrir qu'historiquement, un glacier sous-terrain situé en amont, fond peu à peu du fait d'un lent réchauffement climatique. La terre se trouvant lavée ainsi de ces minerais qui se déportent à quelques kilomètres de leur gisement initial, rejette la pépite d'or qui s'est un jour retrouvée dans les mains d'un orpailleur.

Dans la procédure inductive, il faut chercher la donnée, le chaînon manquant. Ici, c'est le glacier fondant qui déporte les minerais de certaines terres en amont depuis quelques temps, qui est une donnée capitale permettant de comprendre l'origine de la trouvaille et de systématiser ses chances de trouver de l'or de nouveau. Peut-être ces chances sont-elles réduites s'il faut s'attaquer à un glacier, mais toujours est-il que le problème s'est expliqué à partir de plusieurs étapes d'analyses différentes mais convergeant vers une question de recherche évolutive et toujours plus précise, par filtrages de faits et de liens entre ceux-ci. Envisagées de façon globale, par formulation de liens nouveaux, d'hypothèses conjecturales et par inventivité, toutes les données précédentes ont eu leur rôle à jouer pour mener à la résolution du problème : la compréhension d'un événement factuel.

Tout ceci permet d'une part de saisir l'importance d'entrevoir parfois un problème dont la donnée fondamentale n'apparaît que lorsqu'elle est envisagée de façon holiste, par la recherche globale écosystémique. La préciosité du minerai a motivé le chercheur à investiguer un territoire à l'image de notre terrain, par diverses stratégies d'entrées (dans notre cas ethnographique et théorisante), mais aussi à en vérifier l'histoire et l'archéologique (pour nous selon une étude longitudinale), où chaque couche géologique du terrain (qui sont pour nous des

thèmes et catégories conceptualisantes) joue son rôle, et permet de trouver l'or tant convoité, ici un dispositif socio-technique riche de promesses lorsque son modèle (écosystémique) est transposé théoriquement à diverses disciplines. Le filon d'or est finalement à l'image de la théorie : il consiste à exprimer un mécanisme permettant d'entrevoir les faits pour mener à un résultat similaire de façon systématique et potentiellement transposable. C'est ce vers quoi converge notre proposition théorique finale.

À vrai dire, si le chercheur trouve de nouveau de l'or, que ce soit par hasard, par recherche méthodique en procédant par déduction et quadrillage de la terre, ou via une analyse géologique par carottage, ou encore via la conjonction de ces quatre approches, qui peut dire quelle méthode prévaut sur l'autre, du moment que le but est atteint? Certains se seront peut-être fait une spécialité de l'une de ses quatre méthodes et y gagneront un temps précieux : certains préféreront le hasard et croire en leur bonne étoile, d'autres en la science et l'analyse en laboratoires; d'autres encore utiliseront leur propre logique déductive et inductive. Certains enfin voudront tout envisager, tout connaître, ne rien laisser au hasard, ni dissocier, ni morceler... Nous parlons finalement ici d'une procédure d'enquête très proche de celle qui prévaut pour la reconstitution de scènes de crimes. Et ces approches peuvent mener au même résultat, ou parfois seulement y contribuer et c'est bien là tout ce qui importe. De la même façon, que le chercheur ait trouvé du premier coup tout le filon ou qu'il soit juste tombé sur une niche localisée, peut-être éloignée du filon-mère, importe peu dans une perspective temporelle : parce qu'à un moment donné, ses premières recherches qui se sont avérées fructueuses, attireront d'autres prospecteurs, de même que nous souhaitons que nos premières conclusions permettent ici d'ouvrir la porte à d'autres chercheurs investiguant le terrain du LAN.

De la même façon, nous avons opté pour une démarche méthodologique mixte, non par caprice ou par dépit hasardeux, mais parce que celle-ci garantissait le plus efficacement possible la pertinence de nos conclusions et en favorisait aussi la longévité, du fait qu'elles se soient étendues dans le temps; ainsi ont pu émerger des anomalies, des cas négatifs, des limites aux observations faites, à leur compréhension, la mise en lumière de paradoxes et l'énoncé de généralités intéressantes et évocatrices.

L'avantage d'avoir opté pour une approche exploratoire du terrain, est le fait que celle-ci puisse parler, sous un angle ou sous un autre, à des spécialistes de domaines différents. Les stratégies de recherche sont toutes pertinentes dès lors que l'on prend conscience de ce qu'elles mettent en lumière, certes, de ce qu'elles impliquent aussi. Le constructivisme est selon nous une approche globale qui soutient cette approche, c'est-à-dire qu'il favorise un construit de points de vue, comme de méthodes. Il concourt donc à une méthodologie originale dès lors que des stratégies différentes s'y complètent pour mieux comprendre un phénomène dans son ensemble et dans ses parties. C'est donc l'ensemble de ces stratégies qui permet au chercheur de « s'approprier » son terrain, de le comprendre, d'y entrevoir des clés facilitant sa lecture, mais surtout d'en préciser la pertinence pour mieux saisir la culture globale et historique dans laquelle nous nous inscrivons. Gardons cependant en tête que le contexte et la temporalité sont pourtant les facteurs de l'aléatoire, du hasardeux et de la trouvaille que cette métaphore aura su mettre en lumière, ce qui appelle à une certaine humilité en regard des résultats qu'on peut y trouver, qui resteront peut-être malgré tout, la « partie émergée du glacier ».

2.1 Une théorisation née de la fusion de deux généalogies, méthodologique et conceptuelle

« Entre l'être et le connaître, le faire. » (Valéry, cahier I)

Maintenant que nous vous avons expliqué notre métaphore, ce chapitre va donc viser à vous expliquer quelle a été la « pépite » trouvée inopinément en foulant le sol des LAN parties dès 2001. Nous allons vous la présenter en continuant quelque peu la métaphore mais aussi en l'associant désormais à l'image de la « généalogie », des méthodes comme des pensées. Vous rencontrerez ici en effet une généalogie épistémologique et méthodologique et une généalogie de théorisation. Nous définissons le terme généalogie dans le sens courant où le dictionnaire l'emploie, tout en l'adaptant aux entités abstraites qu'elle va concerner. La généalogie, nous la voyons comme ce principe selon lequel, lorsqu'on rapporte la filiation des membres d'une lignée, on relie les ancêtres aux membres d'une génération actuelle. C'est le sens dans lequel nous l'emploierons ici, pour l'appliquer à l'enchaînement des méthodes comme des pensées, ce que ce chapitre illustrera en remontant aux origines, toujours dans l'optique, comme nous l'avons souligné en introduction, de nous adresser et de répondre aux attentes et besoin d'explication comme de vulgarisation des termes, des deux lectorats visés par cette thèse.

Selon une autre considération, plus formelle cette fois, comprenons que l'ampleur et les détails que ce chapitre présente, se justifient par le rôle fondamental de la démarche méthodologique dans cette thèse. S'inscrivant dans la foulée du constructivisme, fidèle au paradigme de la complexité, nourrie par un courant interactionniste ayant aussi contribué à son interdisciplinarité, elle s'est peu à peu appuyée sur un processus de généralisation par abstractions ayant favorisé l'émergence d'une écriture où la généalogie conceptuelle a été tressée avec les données terrain, dans un processus de théorisation ancrée qui n'était pas entrevu au départ. Elle appuie la scientificité d'un projet qui a dû se penser sans cadre théorique établi à priori, mais plutôt développé sous forme de catégories conceptualisantes émergeant du terrain tout du long. Par-delà la portée de nos conclusions qui resteront un arrêt sur image quant à l'étude du LAN party (nous espérons que d'autres reprendront le flambeau), notre démarche méthodologique soutient donc et légitime ainsi particulièrement la validité de notre travail.

Celui-ci repose davantage sur la rigueur de sa procédure et l'ampleur de l'investigation menée, nécessaires pour documenter un terrain qui l'était peu dans sa dimension technique, mais qui pouvait pourtant être lu selon des traditions de recherche nombreuses et établies, plutôt que sur les résultats factuels et limités, qu'une démarche hypothético-déductive classique aurait eu beaucoup de mal à justifier.

Par exemple, le dispositif communicationnel complexe qu'elle présente, a souvent nécessité d'y porter un regard à la fois synthétique et analytique pour mieux en saisir les subtilités comme les paradoxes. Pour en rendre compte, il eut donc été peu pertinent, et scientifiquement inapproprié, de ne l'envisager qu'en partie. L'épistémologie constructiviste et la vision écosystémique qu'elle permet, ont naturellement eu notre faveur ici et nous expliquerons plus loin et en détail pourquoi. Élaboré avec constance, le projet méthodologique présenté dans ce chapitre explique donc particulièrement bien la généalogie de cette recherche et la pensée nous ayant guidé.

2.2 L'enjeu épistémologique ou la légitimité de la production scientifique

La posture scientifique classique admet couramment que quelque chose est vrai jusqu'à preuve du contraire. La posture constructiviste lui préfère une nuance d'approche selon laquelle

quelque chose est vrai jusqu'à preuve du contraire pour celui qui en fait l'expérience dans un contexte expérientiel dont il tient aussi compte, et en regard d'autrui avec qui il co-construit une expérience à laquelle, à leur manière, tous contribuent. Autrement dit, la connaissance est un construit expérientiel, individuel dans sa portée, mais collectif dans sa potentielle globalité. Or, du fait de l'imprécision des mots et de la subjectivité des idées, reconnaître le côté tout relatif d'un savoir construit et vérifiable seulement par soi et pour soi, pourrait supposer un dialogue de sourd, voire l'absurdité de la poursuite scientifique quand on réalise qu'elle ne peut prétendre à une validité absolue de ses conclusions, en dehors de l'expérience de celui qui la met à l'épreuve. Mais heureusement, pour l'esprit scientifique assoiffé de connaissance et ouvert à l'épistémologie constructiviste, c'est le sens du problème, de la question posée, qui développe le véritable esprit scientifique, notamment face à un terrain inconnue.

« Le véritable scientifique (...) utilise tout le savoir acquis et transmis par ses prédécesseurs, et cherche à reproduire, si c'est possible, le phénomène qu'il étudie pour en tirer une expérience personnelle. S'il ne trouve pas dans la banque de données dûment homologuée les éléments de réponses, alors il a le choix entre deux directions : ou il fait preuve d'imagination et d'intuition pour aborder le problème par des voies de recherche différentes, ou il remet en question les données scientifiques tenues jusque là comme définitives et intangibles. (...) La connaissance est induite par la conscience et non par l'intellect. Celui-ci est seulement l'outil qui codifie les informations en termes compréhensibles pour notre véhicule social. La science actuelle ne peut d'ailleurs prendre en considération que l'intellect, d'où ses limites et ses erreurs. (...) La connaissance est une certitude acquise par l'expérience personnelle, pas seulement un savoir transmis par d'autres, même si ces autres sont crédibles. En Orient on dit : « tu peux lire dix volumes écrits sur le goût du sel et tout en savoir; pourtant tu ne sais rien tant que tu n'en as pas mis un grain sur ta langue. » (Petrino, 2008)

Mais qu'est-ce que la science, ce terrain de jeu expérientiel humain tendant à la généralisation du savoir, auquel cette thèse prétend apporter une contribution?

En effectuant un bref retour sur ce que nous entendons par « science » et par « connaissance », nous pouvons convenir de quelques généralités, avant de positionner plus spécifiquement notre point de vue scientifique, qui s'ancre résolument dans la foulée du constructivisme en plus d'avoir emprunté cette direction faisant preuve de cette imagination (induction) et intuition mentionnées par Petrino, face au terrain méconnu du LAN party.

La science vient du latin « scientia », de « scio » : *je sais*. Le dictionnaire la présente comme l'ensemble des connaissances humaines sur la nature, la pensée, la société, acquises par la découverte des lois objectives des phénomènes et leurs explications », tandis qu'un « phénomène » est lu comme un « fait scientifique, observable ».

Poincaré a énoncé qu'on « fait la science avec des faits comme on bâtit une maison avec des pierres ». Le savoir scientifique s'élabore sous la forme d'un projet, dont la démarche repose sur un fait scientifique, crédible, qu'il reste à élaborer et documenter avec précision. Si nous suivons cette métaphore, la question épistémologique devrait être le ciment de cette fondation du savoir, et nous nous y arrêtons ici un moment pour la définir précisément au cœur de ce projet.

L'épistémologie est l'étude de la constitution des connaissances valables. La définir est le premier lieu requis pour établir la validité d'une démarche scientifique visant à agrandir le champ des connaissances et en vérifier la valeur, que ce soit par l'étude d'un terrain, d'une question, etc. Retenons qu'elle permet de répondre scientifiquement à trois interrogations : la première, gnoséologique, questionne la connaissance que nous apportons ici (référant au « quoi » de la recherche). La seconde, méthodologique, se rapporte à la façon dont nous l'avons constituée : c'est le « comment » de la recherche. La dernière est quant à elle éthique et en questionne la valeur : c'est elle qui établit le « pourquoi » de l'étude (Piaget, 1967).

Ainsi, pour justifier la méthode établie dans cette recherche, nous rappellerons dans un premier temps comment se positionne le constructivisme auquel nous nous rattachons, qui est une posture dont nous devons une forte réintroduction institutionnelle à la direction donnée par Watzlawick à l'ouvrage collectif « *l'invention de la réalité* » (1984), par rapport aux épistémologies dites « classiques » qui nous correspondent moins mais que nous situerons dans ce paysage global d'élaboration du savoir. Nous dirons celles que nous avons écarté de cette étude (et pourquoi), pour mieux définir celles qui appuient notre démarche, pour expliquer nos résultats obtenus dans les limites de nos observations et compréhensions.

2.2.1 La posture épistémologique classique

La posture classique repose sur une gnoséologie des connaissances positives tenant la réalité pour stable, vraie, déterminée et ce indépendamment de la recherche.

C'est une compréhension de la valeur, des conditions et des limites du savoir communément admise par les institutions de recherche en occident depuis plus de quatre siècles, rarement entrevue comme la simple hypothèse qu'elle est pourtant.

Le Moigne (2007) établit quatre hypothèses fondatrices des épistémologies positivistes et réalistes auxquelles les sciences pures réfèrent le plus souvent dans leur démarche analytique : deux définissent le statut de la connaissance et deux sa méthode de constitution, ce qui permet de nombreuses possibilités d'associations entre ces hypothèses, selon les nuances rattachées aux écoles. Toutes postulent que le réel est régulé par des règles dont il s'agit de découvrir les lois logiques, en suivant une procédure de raisonnement par déduction linéaire, permettant d'établir des comportements factuels prévisibles. Or, ces principes posent des problèmes épistémologiques importants dans la présente recherche, menée notamment de façon inductive et non linéaire. Voyons où se situent les difficultés de conciliations épistémologiques de cette recherche avec celles d'une démarche classique :

1. L'hypothèse ontologique postule que la réalité est indépendante des observateurs qui la décrivent. Le chercheur est l'ambassadeur neutre du phénomène, décrit de façon objective externe.
2. L'hypothèse déterministe : elle postule que tout relève d'une causalité, donc que tout phénomène peut s'expliquer par une loi qu'il ne reste dès lors plus qu'à trouver.
3. Le principe de modélisation analytique (ou réductionniste), essentiellement méthodologique, vise à : «diviser chacune des difficultés examinées en autant de parcelles (...) requises pour les mieux résoudre » (Descartes, 1641). C'est la phase de réduction d'un problème à sa plus simple expression, et le principe premier des sciences positivistes, qui s'appuient sur la division, le morcellement de tout problème à sa plus simple expression, notamment sous forme de catégories préétablies. C'est un processus de « modélisation analytique ».
4. Le principe de raison suffisante est un procédé qui postule que la réalité s'explique selon un enchaînement logique de raisons toutes simples qui s'emboîtent et s'analysent de façon causaliste. Cela nécessite d'adopter une démarche déductive qui seule prévaut, pour que l'on puisse parler de raison objective (Leibnitz, 1710).

5. Ces points constituent l'essentiel d'un contrat scientifique entraînant une façon de rapporter les faits, de les lire et de les interpréter que l'on peut résumer sous l'appellation de « positivisme ». Celui-ci présente cependant un certain nombre de limites quand à notre liberté d'action face à un terrain, ce que le paradigme compréhensif pour lequel nous avons opté et qui est présenté plus loin, tentera de dépasser.

2.2.2 Limites de la connaissance positive

Voyons en quoi les hypothèses exposées plus haut posent problème face à notre terrain. Les deux premières hypothèses réduisent la réalité à une explication unique et permanente. Elles sont le ciment épistémologique des démarches scientifiques positivistes et réalistes qui ont souvent prévalu jusqu'ici institutionnellement. Mais cette façon de « produire de la connaissance » connaît des limites : l'évolution des sciences et l'avènement du constructivisme répond à la vision un peu simpliste entretenue par le positivisme, en regard de la pluralité d'aspects de certaines manifestations issues de (ou prenant par à) la réalité. La physique quantique en a entre autre beaucoup affecté la portée.

À titre d'exemple, le principe ontologique va notamment à l'encontre de ce que tout sociologue constate sur le terrain, où il sait que sa seule présence comme enquêteur vient teinter le contexte qu'il étudie, puisqu'il en fait désormais partie, ce qui induira une part d'incertitude dans ce qu'il observera (la physique énoncera avec l'approche quantique, le principe d'incertitude).

Ainsi, les deux premières hypothèses impliquent un paradoxe difficile à dépasser en face d'un phénomène social complexe comme le LAN. Ici, c'est la dimension exploratoire de la recherche, face à un phénomène unique, complexe car humain, qui plus est composé de façon aléatoire, qui pose problème, et en ce domaine, la déduction de quelconques lois indépendantes du phénomène est hors-propos.

Tout compte-rendu d'observation dépend finalement de ce qui peut être vu. Sans loi réfutant la compréhension de ce qui est observé, et sans instrument adapté à l'étude d'un événement social macroscopique, la réalité objective n'est guère envisageable à priori. Cela conduit à un paradoxe nuisant à la fiabilité d'évaluation potentielle de l'événement social,

souvent complexe, unique, composé d'individus interchangeables. Le LAN par exemple ne se donne à voir qu'une fois sans se répéter jamais de la même façon. Le chercheur doit être à l'affût, ce qui implique de saisir des données à la fois psychologiques, relationnelles et technologiques. Aussi, faute de théories préalables permettant de poser des hypothèses vérifiables par déduction, pour valider ou invalider factuellement ce qui se voit, comment apprécier la richesse d'un terrain?

Le troisième principe entraîne, par la tyrannie du morcellement et de décomposition systématique de tout objet analysé qu'il impose, certaines erreurs d'évaluation inhérentes à la posture que prend ainsi le chercheur. Celui-ci se prive alors de la connaissance synthétique de l'objet. Se limiter à une vision réduite d'un phénomène est inadéquat face à un objet social complexe. Ce même principe pose de sérieux problèmes dans de nombreuses institutions humaines. Par exemple, une critique importante est faite en ce sens de la médecine occidentale moderne, organisée en spécialités destinées à traiter localement, de façon cloisonnée, les problèmes de l'individu par morcellement des symptômes, sans permettre d'envisager parallèlement un traitement et une « vision globale » du corps humain, une compréhension analytique holiste de son fonctionnement pourtant prédominante dans l'approche médicale chinoise, par exemple, qui a prouvé son efficacité depuis des millénaires.

Or, comme en toute chose, un juste milieu ne devrait pas être exclu de positions relatives à la santé publique. Ces deux hypothèses (holiste, synthétique) et analytique (réductionniste), devraient être également envisagées en médecine, pour mieux rendre compte d'une réalité impliquant, pour reprendre le célèbre précepte de Pascal : « pour connaître le tout, de connaître également les parties (...) et pour connaître les parties de connaître également le tout ». Ce besoin d'équilibrage pour appréhender le tout et les parties, doit rester une préoccupation méthodologique capitale pour mieux saisir tout phénomène humain.

Le dernier principe postule enfin qu'on ne peut faire prévaloir aucune raison plutôt qu'une autre pour expliquer un fait à priori. Ce principe entraîne plusieurs conséquences d'ordre méthodologique. Par exemple, le principe de non contradiction implique qu'un énoncé ne peut être vrai et faux en même temps : les paradoxes sont donc exclus de cette démarche. Le principe probabiliste quant à lui, qui mesure la possibilité des événements produits par la rencontre de séries causales indépendantes, ne saurait expliquer clairement ce qui relève de l'aléatoire.

Enfin, le fondement analytique du principe de raison suffisante repose sur le fait que si quelque chose arrive, c'est qu'il existe une raison que ce soit ainsi, et pas autrement. Tout fait relève d'un autre, et un premier élément causal explique seul le second : le positivisme implique une approche syllogistique. A explique B et B ne s'explique que par A; donc B ne peut être déduit à-priori par A et C à la fois. C'est ici un fait que l'approche complexe va contredire, tandis que le principe d'induction, jusqu'ici exclu de ces hypothèses classiques, va dresser des ponts favorisant la liaison entre des idées apparemment sans rapport, selon un principe qui n'est plus déductif mais créatif. L'induction peut être définie comme un principe qui repose sur le raisonnement que si deux faits se trouvent sans cesse associées lorsqu'on les observe, ils sont probablement toujours associés si les mêmes conditions prévalent. Un nombre considérable d'association entraînent donc une probabilité très élevée voire une quasi certitude de la généralisation qu'on effectue, qui prend le nom de « généralisation empirique » (Gingras et Côté, 2009).

On le voit déjà ici, il existe dans les principes positivistes, des limitations gnoséologiques et méthodologiques importantes pour mener une étude exploratoire portant sur un nouveau phénomène humain. Voyons à présent comment s'opère le processus réflexif pour envisager des faits qu'il reste à étudier selon les fondements du modèle constructiviste, la pertinence d'un regard compréhensif et le potentiel d'une logique inductive.

2.2.3 Les fondements de l'approche constructiviste

Ce qui est le propre de l'approche constructiviste est ce que Le Moigne qualifie de « projectivité », en s'appuyant sur l'énoncé suivant de Bachelard : « Dans la pensée scientifique, la méditation de l'objet par le sujet prend toujours la forme du projet. C'est l'objectivation qui domine l'objectivité ; l'objectivité n'est que le produit d'une objectivation correcte ». Cette projectivité serait une disposition à concevoir la science autant en entrevoyant le processus scientifique comme un projet, mais aussi par un processus cognitif de projection de fins possibles.

Ainsi, « rien ne va de soi, rien n'est donné, tout se construit » (Bachelard, 1938).

La connaissance se découvre ainsi peu à peu sous la forme de l'élaboration d'un processus scientifique, une objectivisation jouant mentalement avec des abstractions symboliques, qui ne

se définit ni par l'objectivité ni la subjectivité face aux faits, mais par une projection de faits construits de façon rigoureuse, selon la valeur qu'on lui accorde et le sens qu'on lui donne. « C'est l'objectivation qui domine l'objectivité ; l'objectivité n'est que le produit d'une objectivation correcte », de conclure Bachelard. Pour Piaget, c'est d'ailleurs une distinction importante à faire : ce n'est pas le résultat qui est source de savoir, mais le processus d'élaboration de ce savoir. Finalement, la dimension projective du constructivisme va permettre au chercheur de défendre ouvertement une démarche inductive qui reste un fait assez nouveau pour les sciences.

Ainsi, si elles sont nombreuses, on constate que les épistémologies constructivistes ont cependant toutes pour primat initial le fait qu'un sujet accorde de la valeur au réel qu'il fréquente et dont il se construit une connaissance par l'exercice de son intelligence. Cette valeur, portée aussi à ses conclusions, se limite par définition à ce qui resterait une vérité pour lui-même seulement. Le réel, il le construit et lui accorde donc une valeur du fait de sa propre existence dans celui-ci.

S'il a l'obligation d'en rendre compte fidèlement, c'est dans un souci d'objectivité relative qui écarte tout délire onirique, mais selon une démarche impliquant une relative humilité par rapport aux limites de ce qu'il pourra finalement prétendre en connaître. Envisager le réel de façon constructiviste est donc avant tout un exercice de modestie en regard des faits que l'on peut certes « envisager » mais non pas « tenir pour universellement assurés ».

Cela ne veut pas dire que la recherche découlant de cette approche ne va pas faire sens pour qui que ce soit, au contraire : elle peut souvent permettre, du fait qu'elle envisage à la fois les choses synthétiquement et analytiquement, de les distinguer les unes des autres pour les organiser d'une façon cohérente, qui fait davantage sens ainsi, permettant de comprendre bien mieux certains phénomènes. Cela permet aussi de n'écarter ni les aléas ni les paradoxes, trop souvent mis de côté par le biais du principe réductionniste des postures épistémologiques classiques.

C'est donc la possibilité d'entrevoir la complexité d'un phénomène par un chercheur sous plusieurs angles à la fois, tous distincts et articulables mentalement de façon libre et audacieuse, qui est la force dans cette constitution du savoir. Elle nous mène à mieux saisir la dimension à la fois globale et particulière des faits, favorisant ainsi l'heureux procédé de l'invention, cet

ingenium qui aura souvent conduit Vinci à l'innovation. La méthode d'élaboration de la recherche, sa méthodologie, devient dès lors le principe fondamental de l'approche constructiviste pour qui souhaite produire des énoncés enseignables. En effet, ses résultats ne peuvent plus être démontrés comme le conçoivent les sciences positives, mais c'est le processus scientifique ayant conduit à les envisager comme un savoir élaboré par considérations de multiples facteurs, qui devient dès lors un fait scientifique. C'est donc la façon de rendre compte du réel avec rigueur dans la construction du sens donné, qui devient objectivable et intégrable par autrui en tant que connaissance enseignable dans les écoles, ou savoir conçu par une thèse, une vérité relative mais dont la procédure est soigneusement élaborée pour rendre compte de façon plurielle d'un phénomène donné.

2.2.4 Historique du constructivisme

Le glissement vers l'hypothèse d'une construction du savoir, s'est opéré peu à peu dans les sciences à partir du XVIII^{ème} siècle dans le sillon de Kant, Diderot et Pascal. Mais c'est Valéry qui explicitera le mieux en langue française cette autre façon de penser la science.

Un lent glissement va s'opérer des sciences à vocation explicative absolutiste à une vision rationnelle et limitée du fait scientifique : pour ce faire, il existe un contrat social scientifique au moins équivalent à celui des épistémologies positivistes et réalistes (comprenant Descartes, Comte, Leibnitz, Russel, Popper...), défendu quant à lui par des auteurs non moins prestigieux (Piaget, Vinci, Vigot, Valérie, Bachelard) dont le discours articulé et rigoureux permet d'entrevoir un savoir abordé d'une façon qui, loin de réfuter les hypothèses des sciences positivistes, les complète, les englobe et finalement les dépasse.

Valéry a été le premier à avoir comme projet de mettre en lumière les possibilités innombrables et naturelles de la pensée humaine, capable de créer des modes alternatifs visant à définir et produire des faits non survenus ou difficiles à observer, de façon souvent plus efficace à envisager pour l'esprit humain en matière de cognition (Le Moigne, 2007). L'esprit est porté à relier et joindre les faits au lieu de les réduire et les désarticuler. Valéry veut agencer les faits sous forme de systèmes plutôt qu'en les morcelant, ce qui fera de son travail, largement inspiré de Vinci, un des premiers à contribuer au principe de la modélisation écosystémique.

Selon lui, le réel c'est ce qu'on fait, et non le fait. C'est une approche qui relève du pragmatisme, en soutenant que n'est finalement vrai que ce qui fonctionne réellement, un principe qui avait toujours guidé Vinci.

De son côté, Vigo, professeur de rhétorique à Naples, a quant à lui défini la thèse fondatrice du statut de la connaissance humaine pour les épistémologies constructivistes, avec le principe du *verum factum* et celui de l'*ingenium*, transposables à l'approche de Vinci, dans un discours critique sur Descartes (1708). Le premier principe stipule que le *vrai* est dans l'action de *faire*, et que seul celui qui fait peut avoir accès au résultat de son opération. Autrement dit, la validité de l'énoncé des faits scientifiques dépend donc largement des démarches visant à construire les résultats. Le second principe, qui est une alternative méthodologique à l'approche analytique cartésienne, instaure la validité de la faculté humaine qui sait relier de façon rapide et pertinente des faits séparés. Il s'agit là de concevoir la connaissance comme un acte de connexion mentale menant à la création et par extension, à l'invention (Le Moigne citant et traduisant Vigo, 2007). Cette procédure inductive, Vinci l'a largement appliquée dans ses expérimentations quelques siècles plus tôt et ces chercheurs ont saisi la portée d'un savoir construit et non juste mis à l'épreuve pour être vérifié. Dès lors, c'est une révolution qui gagne peu à peu les sciences, et qui débouche sur une nouvelle façon d'étudier la réalité et d'en rendre compte : la connaissance devient un outil expérimentiel (Ernst von Glasersfeld, 1981).

Les milieux de la recherche vont, très progressivement assimiler ces nouvelles façons d'entrevoir et produire du savoir en se les appropriant selon leur champs de recherche, ce qui certes donnera au terme ses lettres de noblesses, mais ce qui nécessitera aussi, par la diversité des nuances nécessaires, l'usage du pluriel du terme. Ainsi, dans l'épistémologie génétique établie par Piaget, le terme de génétique réfère à l'évolution cognitive du savoir, ou génétique de la connaissance. Piaget a largement contribué à expliquer l'acquisition de la connaissance chez l'enfant en tant que construction. De fait, il est un père fondateur de toute la réflexion constructiviste. Selon lui, l'enfant se construit par paliers d'intégration de la connaissance du monde extérieur, intériorisé, et lorsque ceux-ci font suffisamment corps avec le mental de l'enfant, sa façon d'entrevoir les choses ; il y a alors équilibration et l'enfant est porté à atteindre une nouvelle phase cognitive, reconnaissable à des indicateurs comportementaux et des phases de socialisation identifiables.

Le constructivisme radical de Glasersfeld, quant à lui, a mis de l'avant l'interdisciplinarité (elle-même très en vogue dans la proposition cybernétique), et invite à théoriser la connaissance non comme une quête d'objectivité, mais comme une mise en ordre organisant un monde constitué de notre expérience (Glasersfeld, 1981). Dans son article provocateur intitulé « Introduction à un constructivisme radical » il s'inspire du travail de Piaget et de sa célèbre formule : « L'intelligence (...) organise le monde en s'organisant elle-même ». Le monde naît de notre façon de l'entrevoir.

Dans sa lignée, et en repensant cette fois l'approche psychothérapeutique dans les années 50, le développement de la pensée d'auteurs comme G. Bateson, rattaché aux travaux de l'École de Palo Alto, va aussi mettre en avant non pas le statut de la connaissance, notamment le côté factuel du problème thérapeutique, mais plutôt l'intelligence stratégique d'une approche cognitive globale de tout problème humain, en vue d'un traitement par optimisation des relations entre les sujets responsables de fonder un tout (groupe ou famille) touché de façon égale par le problème. En envisageant un tout écosystémique de ce qui fait problème, on peut y améliorer les rouages interactionnels internes, au lieu d'axer l'attention sur une personne ou un comportement. Nombre d'approches thérapeutiques contemporaines sont basées sur cette compréhension de la psychologie humaine envisagée comme un système de communication circulaire, où les individus ne sont plus pointés du doigt mais enrôlés dans des relations qui peuvent être optimisées. Dans « Vers une écologie de l'esprit » (1972), Bateson souligne le rôle des modèles, nommés « patterns » dans la façon d'entrevoir la réalité par le sujet; et souligne les limites des modèles scientifiques lorsqu'appliqués aux organisations humaines et à la communication. L'accent n'est pas mis sur l'élément ou individu pathologique, ni sur le pourquoi de ceux-ci, mais plutôt sur le comment : le thérapeute intervient donc dans ce système humain complexe où il tente d'induire de nouveaux modes de fonctionnement en vue d'améliorer l'ensemble des relations entretenues du système humain, le tout étant vu comme co-responsable de la qualité des échanges avec chacune des parties. Un glissement s'opère donc de l'étude de sujets ou d'institutions, vers l'étude des interactions opérées entre ceux-ci. C'est donc ici que vient se camper tout le courant interactionniste et celui, par extension, du Collège Invisible, du moins si l'on considère et dépasse la notion d'interaction pour viser celle

de la relation, que l'on peut voir, je le répète, comme un jeu d'interactions cette fois opérées dans le temps⁴⁶.

2.2.5 Les diverses postures constructivistes

Devant le côté flou de l'argumentaire à développer pour défendre les postulats qu'implique le choix d'une posture constructiviste pour de jeunes chercheurs, les penseurs de ce « réel construit », avec en tête Piaget, Morin, Bachelard etc. ont institué des hypothèses, ou postures, qui répondent avec pertinence à leurs équivalents positivistes. Leurs spécificités constituent un ensemble qui relève d'un regard posé sur les faits de type « compréhensif ». Celui-ci favorise sur le plan méthodologique, la lecture de faits rapportés selon une vision téléologique et repose sur deux postures majeures.

2.2.5.1 La posture phénoménologique

En donnant la réplique à son pendant ontologique, qu'elle dépasse, cette posture stipule qu'on tente de connaître un fait comme on tente de se connaître soi-même. La connaissance, l'intelligence, fusionne avec l'action du sujet envisageant l'objet selon une réalité phénoménologique.

« L'intelligence (et donc l'action de connaître) ne débute ainsi ni par la connaissance du moi, ni par celle des choses mais par leur interaction; c'est en s'orientant simultanément vers les deux pôles de cette interaction qu'elle organise le monde en s'organisant elle-même. » (Piaget, 1937)

On voit ici que la façon de construire la connaissance, c'est la connaissance elle-même. C'est faire l'exercice d'une réflexion qui s'analyse elle-même, certes complexe et exigeante, mais intelligible et dont la transparence est nécessaire pour tenter d'énoncer des faits compréhensibles dans leur globalité. Pour s'aider à y distinguer ce qui en fait la complexité, la posture phénoménologique implique trois conséquences distinctes, entrevues comme des principes cognitifs, dans la façon d'entrevoir le réel :

⁴⁶ Ces deux courants ont été présentés plus tôt.

- A. L'irréversibilité du fait : c'est « la flèche du temps » qui soutient une action, un fait, lesquelles s'inscrivent dans un temps qui ne revient pas sur lui-même et entraîne que les faits et leur ressentis, découlent ainsi en cascade.
- B. Le dialogique de la cognition : un fait est cause et conséquence, une partie et un tout selon la façon de l'entrevoir. Cela veut dire que toute chose est causée et causante à la fois. Ce principe suppose qu'il n'y a pas de réponse à l'opposition classique : thèse / antithèse. La synthèse ne peut réduire les deux en une; elle les fait plutôt s'opposer et coexister (Morin, 1999)
- C. La récursivité de la cognition : il y a interdépendance entre un fait envisagé, et la façon dont le sujet s'envisage lui-même en envisageant ce fait. En considérant un événement, le sujet « se pense » en train d'envisager ce fait : il établit ainsi qui il est, comment il pense, et comment et se pense lui-même à travers cet exercice de conscience réfléchissante et introspective.

2.2.5.2 La posture téléologique

L'intention qu'un sujet a envers un phénomène est inséparable de sa façon de l'entrevoir, d'en construire le sens, pour ainsi en extraire un savoir. La façon de « fabriquer du savoir » chez un sujet, tient autant à la raison qui le pousse à le faire, qu'à ce qu'il y recherche; on peut donc en considérer aussi bien le résultat que la cause. Chacune des opérations déterminant et transformant les finalités de l'événement étudié, sont produites par le sujet lui-même. Cela permet certes d'avoir à considérer les influences possibles que ce dernier a subies, mais cela laisse aussi la place à sa possible (et souhaitable) liberté et autonomie cognitives, dans sa façon de penser un événement. Ce principe amène à trancher sur la transparence toute relative, disons-le mot, toute subjective qui se cache derrière l'intention du chercheur rapportant des faits, quelle que soit sa procédure scientifique. Von Foerster précise ici que pour aider à distinguer les faits des intentions, il est utile parfois de remplacer le « pourquoi » de la recherche par ces deux variantes nécessaires à entrevoir aussi. Le chercheur adoptant cette approche téléologique, doit pouvoir se demander « à quelles fins ? » il fait cette recherche, et « pourquoi ? » il l'a débutée. Ainsi, envisager un phénomène selon diverses fins possibles, est une démarche de logique scientifique tout aussi légitime, lorsque bien expliquée et relevant de

causes probables. Ici, le savoir est endogène : il prend forme à l'intérieur du sujet, est formé par lui, et ses répercussions touchent aussi, par retour, directement sa propre cognition.

Les contrepoints de ces postures reposent aussi sur deux principes méthodologiques répondant à ceux de la raison suffisante et du réductionnisme, soient ceux de l'action intelligente et de la modélisation écosystémique. Ils font écho au paradigme de la complexité qui soutient cette étude et que nous présentons en détail au point 2.2.6.

2.2.5.3 Le principe d'action intelligente

Il renvoie au libellé du principe de raison suffisante énoncé par Leibnitz, il est cité pour la première fois durant la Conférence Turing, pour « caractériser la capacité d'un système cognitif explorant et construisant les représentations symboliques des connaissances qu'il traite » (Simon & Newell, 1976). Ce principe fait appel au processus de résolution de problème, qui constitue la base de la logique, telle que Dewey l'expose dans « Logique, théorie de l'enquête » (1938), et s'ouvre des configurations logiques nouvelles, non réduites à la logique déductive, mais aussi capable d'envisager consonance et dissonance conjointement, en inventant parfois des réponses en mesure d'expliquer – et donc résoudre – l'intrigue. Cela repose donc sur une démarche qui peut s'avérer non plus juste déductive, mais aussi inductive, selon une approche logique du réel qui nous a servi dans la présente étude et donc nous exposons plus loin les enjeux.

2.2.5.4 Le principe de modélisation écosystémique

Appelée aussi à ces débuts dans les années 70, analyse ou théorie des systèmes, d'après l'expression de Von Bertalanffy avant la guerre, qui fonde en 1954 la Société pour l'étude des Systèmes, cette approche naît, conjointement de la cybernétique telle qu'entrevue par le mathématicien Wiener dans son article : Cybernétique ou contrôle et communication dans l'animal et dans la machine, et des travaux de Shannon en télécommunication dans sa théorie mathématique de la communication. Qu'ils aient observé des échanges dans des groupes humains, des ensembles mathématiques, animaux ou mécaniques, tous concluent qu'il existe des similitudes pouvant être opérées sous forme de modélisation de tout système, vivant ou

non, pouvant prendre la forme d'une abstraction des rapports interactifs qu'il favorise et entretient entre les éléments qui le composent, son mode et son but de fonctionnement.

La cybernétique est l'étude des échanges, de la communication et de la régulation dans les organismes vivants comme les machines, applicable aussi bien aux systèmes sociaux qu'économiques. Elle vise l'étude des interactions entre les divers éléments qui composent le système, et non l'étude du système lui-même, que l'on parle de systèmes de contrôle (capables de diriger) ou de systèmes opérationnels (systèmes dirigés), par processus rétroactif. Le vivant peut donc être analysé à l'image de l'artificiel, selon une vision globale permettant de mettre en lumière les processus d'équilibration du système visant son homéostasie (le maintien de son équilibre dont le but est sa survie).

À noter, la modélisation écosystémique débouche sur l'élaboration de modèles qui sont des outils ne se confondant pas avec le réel, selon l'expression de Korzybski bien connue d'après qui « la carte n'est pas le territoire ». Ainsi, on ne peut décrire totalement le monde en espérant une symbolisation en parfaite adéquation avec sa réalité. La représentation d'un fait n'est jamais totalement fidèle à sa nature authentique, aussi raffinée, minutieuse et complexe en soit à sa description et la compréhension qui en naît. Ainsi, née de la conjonction des paradigmes épistémologiques de la complexité de Morin, du constructivisme tel que réintroduit par Watzlawick (1984), dans la foulée d'une pensée développée par le Collège Invisible et de l'action intelligente de Simon, la modélisation écosystémique se substitue à celle de l'approche analytique jusque dans son vocable, qui doit s'adapter à décrire désormais des interrelations entre éléments et non juste des faits causalistes.

Le fil d'Ariane est ici une modélisation écosystémique du terrain, qui légitime, grâce à la méthodologie adoptée, le statut du savoir construit et l'articulation de cette construction, via une procédure intelligible dans son tout et ses parties. Vigo définit que c'est un projet scientifique, qui doit répondre à ces questions : «Quoi ? Faisant et devenant quoi? Pourquoi et dans quoi? ». Le principe de la modélisation n'est pas propre à l'épistémologie constructiviste, il est aussi courant dans l'approche positiviste, mais il reste alors fidèle aux différences essentielles du « fait scientifique » ainsi produit, tel que le schéma suivant l'explique. Inspiré de l'approche comparative des modélisations analytique et écosystémique selon Le Moigne (2007), ce schéma est enrichi du tableau comparatif présenté par St-Pierre (2007), qui y

synthétise Yatchinovsky (2004) citant les distinctions établies dans l'ouvrage « Le macroscopie » (de Rosnay, 1979), qui est un des ouvrages-phares d'initiation à la systémique en langue française. Ce néologisme réfère à la théorie des trois infinis, qui régit : l'infiniment petit, que l'on étudie avec un microscope ; l'infiniment grand, que l'on étudie avec un télescope ; et l'infiniment complexe, qui devrait s'étudier au « macroscopie », un outil fictif idéalisé qui saurait fusionner non seulement les deux instruments précédents mais dont l'illustration la plus adaptée serait selon l'auteur, l'ordinateur.

Selon St-Pierre (2007), cette modélisation est celle qui favorise le mieux l'abord d'un système complexe faisant naître des situations ludiques, pédagogiques, expressives et communicationnelles nouvelles, puisqu'elle s'attache à décrire, pour les comprendre ou pour les accompagner, les interactions et les adaptations successives de tous les composants d'un système multimédia, étendu ici à tout dispositif sociotechnique multimédia, tel qu'un LAN peut apparaître. Elle entrevoit chaque élément d'un tout de façon globale unifiée et non isolée, dépendant de l'ensemble où il évolue en situation de dépendance réciproque. Sa portée touche tant l'immunologie que l'écologie humaine par exemple, et elle a largement supporté l'interdisciplinarité des sciences dernières nées, telles que les sciences de l'information, de la communication (objet de la présente recherche), de l'éducation, de la gestion, etc.

Nous définissons l'écosystémique (qui est en fait une « systémique » de 2^{ème} génération, bref qui réfère à l'évolution de la réflexion autour de la seconde cybernétique) comme une compréhension du réel (qu'il soit matière, événement, organisme, société, etc.) entrevu comme un système autorégulé en constante évolution. Composé d'unités articulées entre elles en sous-systèmes interactifs qu'il s'agit d'identifier par procédé mental d'abstraction, le système vise l'entretien de son homéostasie par une autorégulation interne prenant la forme d'interactions entre les unités qui le composent. Capable de s'autoproduire lui-même, il peut ainsi évoluer vers un nouvel état système, engendrer de nouveaux sous-systèmes qui le redéfiniront à leur tour, et produit énergie, matière ou information qu'il échange avec son environnement, modifié rétroactivement par le rôle qu'il y joue. De Rosnay la résume plus simplement comme un « ensemble d'éléments en interaction dynamique, organisés en fonction d'un but.

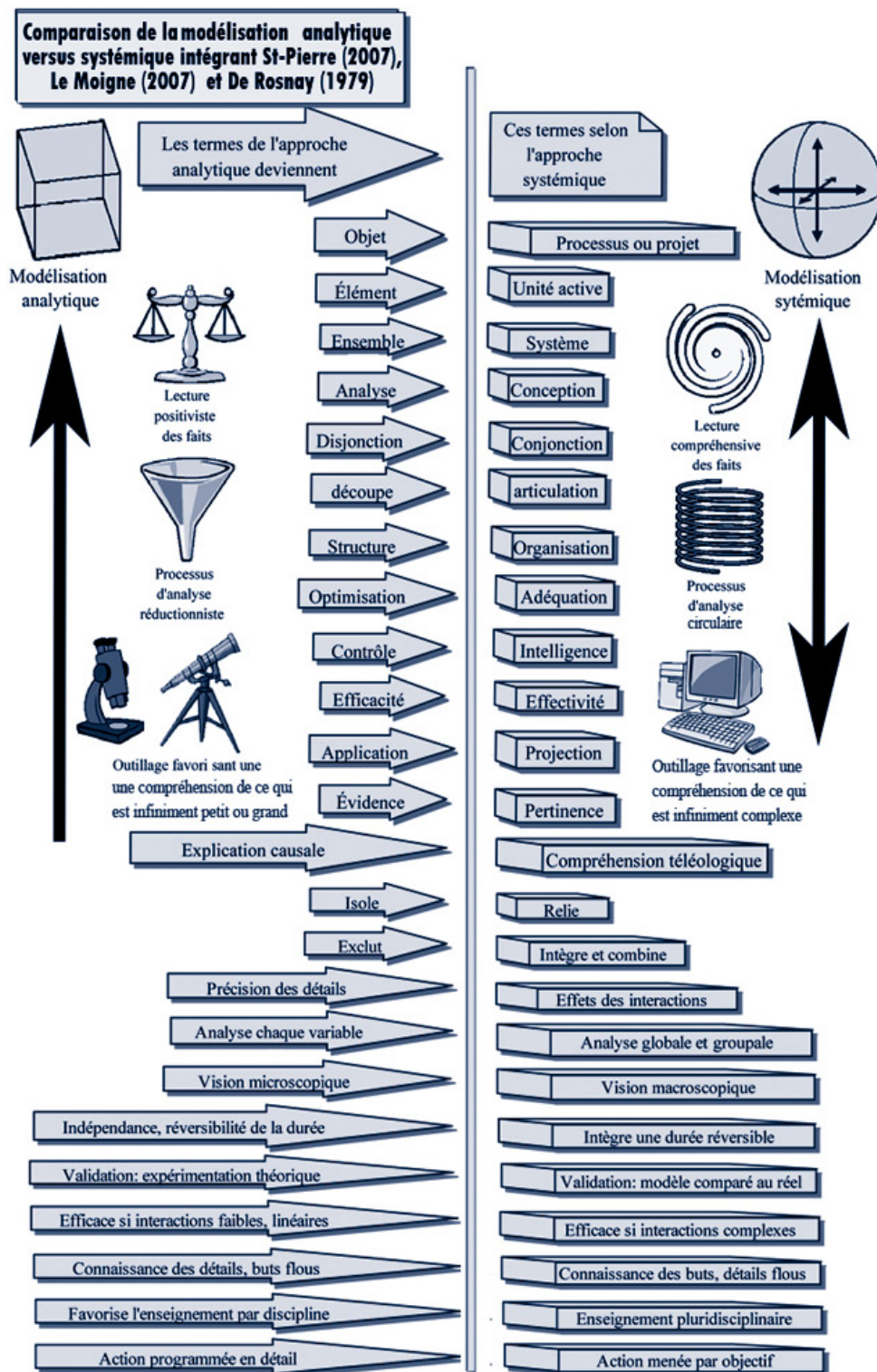


Figure 2.1 Schéma comparé des modélisations systémiques et analytiques.

D'après Le Moigne (2007) et Duran (1979), il existe quatre principales caractéristiques d'un système :

- **L'interaction** est ici entrevue comme une relation d'interdépendance entre chaque élément du système. La notion de contexte elle-même est à considérer dans la compréhension de ce qui lie deux termes. La relation peut ainsi être causaliste, logique et même les deux, si elle entretient un rapport entre les éléments lisible dans les deux sens (prenons l'exemple de la flèche à deux têtes les reliant). Dans ce cas précis, on parle alors de rétroaction (ou feed-back). Ainsi, un fait peut interagir éternellement avec un autre et réciproquement: le lien premier modifie l'élément visé, qui en retour modifie l'autre, et ainsi de suite.
- Dans un système, les interactions sont inextricablement enchevêtrées, mais pour en faciliter l'analyse on distingue trois éléments d'interactions communs aux systèmes.
- -La causalité linéaire lie deux interactions où les causes sont antérieures aux effets. Un individu s'habille chaudement parce que la température extérieure est froide.
- La rétroaction est une circularité entre les événements, la cause agit sur l'effet et l'effet sur la cause, elle permet de stabiliser un système et devient un mécanisme amplificateur qui est à la base de tout mécanisme de régulation. Le régulateur de la rétroaction intervient pour fixer la finalité du système, et par conséquence l'organisation est pilotée par sa finalité et non par sa cause.
- La récursivité dépasse la notion de régulation par celle d'autoproduction et d'auto-organisation du système, selon le principe dialogique stipulant que toute cause est causée et causante. C'est une boucle génératrice où effets et produits sont eux-mêmes produits et cause de ce qui les produit. E. Morin symbolise d'ailleurs l'acte de connaître par une boucle récursive entre le sujet connaissant et le sujet conçu, dont les expériences que l'on fait dans la vie et qui nous façonnent en retour sont le plus bel exemple.
- **La globalité** (ou totalité), s'inspire du principe synergique : l'ensemble dépasse la somme des parties. Émerge d'un ensemble de caractéristiques nouvelles qui n'étaient pas envisageables si entrevues indépendamment au niveau des sous-ensembles.
- **L'organisation**. Subordonnée à la notion de hiérarchie, tout ensemble est organisé, ses parties sont agencées selon des degrés d'organisation plus ou moins effectifs qui

engendreront des propriétés différentes pour l'ensemble. Ce qui fait les caractéristiques d'un système est donc davantage les relations qu'entretiennent entre eux les éléments qui le composent, que leur nombre ou leur nature. C'est la structure de l'ensemble qui détermine le plus souvent la fonctionnalité du tout.

- **La complexité** s'impose face aux phénomènes impliquant de nombreuses interactions. Plus l'organisation d'un système est raffinée plus cela affecte la nature de ses relations mais aussi le degré d'incertitude qui en découle et la qualité de ses échanges avec son environnement. La difficulté de relever isolément tous les éléments et d'entrevoir le tout, impose de devoir envisager un phénomène complexe supposant la pluralité d'effets causalistes, mais aussi synergiques, des relations entre ses éléments. Le comportement du système est prédéterminé selon la logique positiviste; mais avec la complexité, paradoxes et particularités émergents sont d'un grand secours.

Nous avons donc posé ici les bases d'une épistémologie qui légitime la procédure méthodologique de cette recherche, notamment par l'approche écosystémique qui a supporté la compréhension et l'analyse d'un phénomène complexe. Finalement, on l'aura compris, c'est la fusion du principe écosystémique et de la pensée complexe qui favorise une lecture scientifique d'un fait aussi complexe que le LAN et les bases épistémologiques posées ici en garantissent une lecture à la fois compréhensive, globale et pourtant limitée, malgré le soin précieux porté à en entrevoir la plus grande possibilité de lectures simultanées.

« Un phénomène perçu complexe, donc irréductible à un modèle déterminant la prévision certaine de ses comportements, se représente par un système complexe. Un système complexe se représente par un complexe d'actions téléologiques dans un environnement actif. Ce complexe d'actions est à la fois synchronique (fonctionnement), diachronique (transformation) et récursif (autonomisation). Il se décrit par son organisation projective en réseaux, chaque niveau assurant la conjonction des fonctions transformation récursive d'autoproduction et d'auto-maintenance et d'auto-relation. Cette organisation du système complexe s'articule par la conjonction d'opérations, d'information et de décision. » (Le Moigne, 2007)

Cette fusion est très utile pour rendre compte par abstraction modélisée, d'un dispositif technique favorisant la pratique de jeux vidéo en contexte de compétition, puisqu'elle permet de distinguer joueurs, actions, but et contexte de la pratique de jeu, qu'elle envisage autant des interactions basées sur l'élaboration de stratégies par les joueurs, la mise en œuvre de celles-ci et le résultat des choix dévolus aux rôles et tâches des équipiers; le tout dans un contexte social

impliquant adversaires, public, bénévoles et gérants du LAN, interagissant ensemble simultanément pour échanger plaisir, sueur, tactiques, rôles et tâches.... finalement, pour, dès lors, échanger de l'information. Il reste maintenant à établir comment nous il nous est permis de rendre compte de tout cela.

2.2.6 Le regard compréhensif

Nous avons choisi d'explorer, entrevoir et rendre compte de notre terrain selon ce que nous nommerons ici le « regard compréhensif ». Ce regard est notre teinte, la couleur apportée à nos données; il est d'importance puisqu'il légitime la pertinence de notre rapport, et parce qu'il justifie plus spécifiquement la façon dont ont été analysées nos données, dont nous rendons compte en seconde partie de cette thèse.

Avec le constructivisme, l'époque contemporaine assiste à l'essor d'une science produisant désormais des données, ou faits scientifiques, selon des procédures et des façons de décrire le réel qui ont changé en profondeur notre représentation mentale du monde (Genelot, 1998). Toutes s'appuient sur une posture scientifique assez récente en regard de la tradition de développement institutionnel des sciences, car elle n'est plus analytique mais compréhensive.

Cette posture, ou regard compréhensif, favorise une lecture des faits pouvant aussi bien être envisagés selon l'approche classique (et ce que celle-ci permet de mettre en lumière lorsque l'objet d'étude en supporte les restrictions épistémologiques), mais aussi selon les perspectives offertes par l'émergence des épistémologies constructivistes, de la pensée complexe, de l'approche écosystémique et du développement simultanée d'un grand nombre de nouvelles disciplines (dont les sciences de la communication, l'éducation, la gestion, l'organisation, etc.).

Le regard compréhensif vient d'une tradition de pensée relativement ancienne bien qu'elle connaisse une résurgence dans les milieux institutionnels, parallèlement à la reconnaissance de l'épistémologie constructiviste dans laquelle elle s'inscrit.

Au temps des Lumières, Hume mettait déjà en garde les chercheurs de son temps contre le danger de l'habitation au réel; une fois un terrain évalué et réduit sous une forme théorique, les exceptions prennent le risque de passer inaperçues. Hume suggère contre cela un retour à

l'expérience spontanée du monde, une vision enfantine visant à voir le monde avec le moins d'à-priori possible.

Cette posture favorise l'ouverture d'esprit et protège le chercheur de toute conclusion hâtive. De plus, elle se soucie de la question de l'éthique de la recherche, notamment en mettant en garde contre une théorie qui serait certes valide mais moralement inapplicable.

Tout l'argumentaire justifiant un regard compréhensif repose notamment sur le fait qu'il est normalement impossible d'établir des relations de cause à effet, puisque les chercheurs ne peuvent légitimement évaluer que les effets dans une recherche, mais non les causes. Selon Hume, la science doit garder comme garde-fou la fraîcheur des perceptions et le sens de la morale.

Plus modéré que Hume, Kant a postulé, comme nous l'avons vu plus tôt, que raison et perception forment notre compréhension du monde. Les sens étant influencés par un « à-priori » de la raison, la perception du sens n'est donc pas un fait partagé et universel; le réel n'est donc pas unique, ce qui invalide en partie, la posture positiviste.

Erickson parle de posture interprétative relativement aux approches qualitatives (ethnographique ou phénoménologique, entre autres); mais bien qu'elle soit ici synonyme, nous prônerons quant à nous l'usage du terme compréhensif qui a l'avantage d'englober et chapeauter l'esprit de la présente recherche à chacune de ses phases d'analyses, y compris lorsque nous avons dû adopter une certaine forme d'interprétation des données; mais le tout a toujours été conduit selon le principe général d'empathie que l'on a cité.

Enfin, c'est Husserl qui établit les différences fondamentales entre la posture positiviste et celle compréhensive que nous retiendrons en phase d'analyse, puisqu'elles sont totalement distinctes. Pour Husserl, si le monde n'est qu'illusions, ce que Descartes est arrivé à avancer durant son expérience du « tabula rasa » et l'exercice du doute systématique, la méthode expérimentale ne sert à rien. On ne peut subir une illusion et en même temps la détecter. Soit nous en sommes victimes et complices, donc on ne songe même pas à douter de l'ensemble de notre expérience perceptuelle, soit nous sommes conscients de l'illusion et savons de fait que le réel est autre. Il est donc impossible de savoir si nous avons raison lorsque nous considérons notre réalité comme juste ou illusoire. De fait, seule compte et peut-être considérée comme

véritable, la perception que nous avons du monde (la subjectivité, autrement dit). Ma réalité, c'est la réalité (Bourque, 2007).

Pour Husserl, toute réalité n'est qu'une co-construction de sens élaborée par l'intersubjectivité des sujets impliqués. L'apport de Husserl est ici majeur : certes, toute description d'un phénomène peut être faite à la première personne, pour bien souligner le caractère personnel de l'expérience. Il faudrait donc omettre tout jugement sur sa réalité. Cependant, comme chaque personne construit de façon propre son expérience, mais d'après des processus cognitifs identiques aux miens, il m'est possible de comprendre celle d'autrui : c'est ce qu'on appelle l'empathie. Si l'expérience perçue diffère de la mienne, j'en ai cependant une juste idée en me basant sur mon expérience propre, par simple transposition empathique. L'expérience peut dès lors être reconstruite et saisie d'après le chercheur via une façon simple, universelle, de retranscrire le réel sous une forme langagière descriptive, parfois métaphorique, mais à la portée saisissable de façon universelle par exercice d'empathie et donc facile à communiquer et à comprendre.

L'École sociologique de Chicago met en avant, presque à la même époque, ce regard compréhensif, notamment sous la plume de Dewey et Mead. Cela débouchera sur l'approche pragmatique qu'ils placent au cœur de la démarche scientifique et qui n'écarte pas la dimension collective de l'expérience humaine. Ceci ouvre la voie à l'enquête micro-sociologique. Selon eux, c'est la pensée qui sert ici de véritable outil méthodologique; de même, le principe de résolution de problèmes (esprit d'induction) et de prise en compte de l'environnement (esprit d'adaptation), fondent l'esprit de l'École de Chicago, qui stipule que la science doit prendre comme base l'expérience sociale humaine dans son contexte sous peine de perdre sa pertinence.

Or, la pensée comme instrument d'appréhension du contexte, impose la nécessité de décrire et de tenir compte du contexte qui entoure tout phénomène social étudié. La posture compréhensive s'attachera ainsi à étudier les symboliques et les significations construites par les groupes sociaux.

On remarque de nos jours que le fait scientifique a une incidence directe sur le citoyen : la culture occidentale tend à mettre de l'avant ces nouvelles approches épistémologiques, où l'approche inductive n'est pas en reste. Ainsi, le spectateur tente de résoudre des problèmes auxquels se confrontent des héros de télé-séries, en imaginant des solutions à-priori selon un

processus de résolution d'enquêtes scientifiques vulgarisées. Ce mouvement indéniable de scientification généralisée, qui vise la transformation des choses en objets épistémiques est très en vogue jusque dans les séries télévisées américaines, qui font cohabiter des approches scientifiques déterministes et holistes, à travers des résolutions de cas favorisant démarche inductive et déductive: (pensons au phénomène de vedettariat simulé des milieux médicaux des séries « House, les Experts (CSI), Bones etc. ». Si ces procédures mentales se trouvent à cohabiter sainement dans les esprits citoyens, c'est le caractère fédérateur des épistémologies constructivistes, ne cherchant pas à nier mais à dépasser les limites de l'épistémologie positiviste et rationnelle, qui l'a quant à lui légitimé sur le plan institutionnel.

Herman (1983) rappelle que les thèmes de la posture compréhensive restent ceux de la subjectivité, de la culture et du fait social comme lieu de production de sens et de valorisation individuelle : « c'est l'individu et non le concept qui est la source de conceptions valides sur le social ». Autrement dit, la posture compréhensive s'oppose à l'application des méthodes des sciences de la nature aux sciences humaines (Lessard-hebert, Goyette et Boutin, 1997); on ne traite pas des faits humains comme on analyse les solutions chimiques; ce serait par trop réducteur devant les exceptions, paradoxes et contraintes qu'impliquent les logiques humaines, notamment en contexte collectif.

Il ne s'agit pas pour autant de s'enfermer dans le singulier, mais plutôt de comprendre l'importance des particularités des regards posés sur les faits, dont la somme induit les faits sociaux eux-mêmes, ce dont rend compte dès lors le chercheur. Bref, c'est cette posture, ouverte, souple, s'adaptant aux êtres, curieuse et empathique, que nous avons cherché à honorer dans cette recherche à travers le regard compréhensif que nous avons adopté vis à vis de nos données.

2.2.7 Le paradigme de la complexité

Pour Piaget, « on ne connaît un objet qu'en agissant sur lui et en le transformant ». Emprunté au principe de constructivisme mathématique de Brouwer et né sous la plume de Piaget en 1967, dans son article « Logique et Connaissance scientifique » paru dans

l'Encyclopédie de la Pléiade, les épistémologies constructivistes (plurielles pour Piaget) seront étayées ensuite par les travaux de Morin, Simon, etc. En tant que posture, Piaget élève le constructivisme au rang de principe épistémologique fondateur du savoir d'un nouveau genre, ce dont son ouvrage sur la construction du réel chez l'enfant, rendra déjà compte sur le plan méthodologique dès 1937. Simon désignera par le nom de sciences de l'artificiel ces nouvelles approches (sciences cognitives, de la décision des organisations) qui en découleront, et enfin Morin adaptera quant à lui cette vision à une méthode souple, plus proche de certaines réalités imprévisibles ou complexes (tels les sujets sociaux, les regroupements humains), à ce qui constituera ici le paradigme dans lequel s'inscrit cette thèse, celui de la complexité.

Établi sur le contrat cybernétique, Morin l'entrevoit comme :

« Un édifice à plusieurs étages. La base est formée à partir de la théorie de l'information, de la cybernétique et de la théorie des systèmes et comporte les outils nécessaires pour une théorie de l'organisation. Vient ensuite un deuxième étage avec les idées de Von Neumann, Von Foerster, Atlan et Prigogine sur l'auto-organisation. A cet édifice, j'ai voulu apporter des éléments supplémentaires, notamment trois principes que sont le principe dialogique, le principe de récursion et le principe hologrammatique. »

La cybernétique est une science née cinq ans après la rédaction d'un article phare rédigé par le mathématicien Wiener « Comportement, intention et téléologie », qui est qualifié parfois de manifeste épistémologique et qui chamboulera l'ensemble des sciences du XXème siècle. La cybernétique vise la compréhension, bien plus que la définition, de tout système, vivant ou artificiel, en l'envisageant selon sa capacité téléologique à se finaliser lui-même avec le temps. Le système vivant peut être analysé à l'image de l'artificiel, il s'agit de définir en quoi il est déterminé, comment il se régule (quel exercice de rétroaction lui permet de se maintenir et d'évoluer), comment il se transforme, que produit-il et quel est son degré de complexité.

Une seconde cybernétique, menée sous l'égide de Von Foerster dès les années 70, sera influencée par l'épistémologie génétique de Piaget, qui cherchera à enrichir la première de nouvelles propriétés d'autorégulation, avec la possibilité du système de s'observer lui-même pour se réguler.

L'approche cybernétique appliquée aux systèmes humains, puis son renforcement par la réflexion de la seconde cybernétique, nous a permis sur le plan méthodologique, une lecture riche et variée du système humain et technologique du LAN, en l'envisageant comme un tout qui s'observe par un principe récursif d'auto-organisation menant à un nouveau système,

souvent un autre LAN visant d'autres défis, un nouvel esprit etc. Autrement dit, le système sait s'inventer. Ces notions appuient donc notre compréhension de la modélisation écosystémique que nous avons adoptée et qu'elles ont permis en établissant les fondements.

Le sens de complexe vient de « complexus » : ce qui est tissé ensemble. Selon Morin, la complexité relève d'une conjonction événementielle « d'actions, interactions, rétroactions, déterminations et aléas qui constituent notre monde phénoménal » (Morin 1990, page 21). La pensée complexe est de fait un exercice mental à faire visant à distinguer des éléments interagissant dans un tout, sans chercher à les disjoindre, mais plutôt à les relier, et à intégrer des données, sans chercher à en exclure. Ainsi, la pensée complexe permet d'envisager l'incertitude, notamment celle qui conçoit les limites à la compréhension d'un phénomène. L'approche dogmatique du déterminisme universel n'a plus cours ici : l'univers n'est pas un lieu d'ordre absolu, de morcellement organisé de faits étanches, mais plutôt le jeu et l'enjeu d'une dialogique, c'est à-dire de relations factuelles pouvant être vues comme à la fois complémentaires et antagonistes, concurrentes et solidaires. Elle permet d'entrevoir l'ordre et l'organisation dans le désordre voire le chaos apparent d'un fait, par abstraction et modélisation de patterns identifiables, de relations interactives. Elle n'autorise pas toutes les transgressions et n'évacue pas la démarche logique, au contraire. Par un jeu d'aller-retour entre ce qui est vu comme assuré et ce qui ne l'est pas, entre l'élémentaire et le global, entre ce qui est sécable et insécable, la pensée complexe ne rejette pas la logique positiviste et déterministe classique - ordre, séparabilité et logique - mais l'intègre plutôt et la dépasse, via une vision logique structurante holiste des faits, enrichie des paradoxes, autonomie et dépendances, limites et contraintes des parties qui composent le tout observé.

Le paradigme de la complexité repose sur trois principes essentiels que nous rappelons ici, bien qu'ils aient été déjà abordés plus tôt dans la thèse : les principes dialogiques hologrammatiques et récursifs, que nous illustrons de façon plus poussée ici, tout en présentant des exemples d'impact concret engendré par le paradigme de la complexité, sur un phénomène humain tel que le LAN, vu comme un ensemble, ou plus précisément un système. Le principe dialogique pose qu'une chose peut être juste, comme son contraire et permet donc de juxtaposer, comparer, opposer et faire naître du sens d'éléments, concepts, théories etc., qui

se contredisent par exemple. Des logiques, des théories différentes, peuvent coexister de façon dialogique.

« Le principe dialogique signifie que deux ou plusieurs logiques différentes sont liées en une unité, de façon complexe (complémentaire, concurrente, et antagoniste) sans que la dualité se perde dans l'unité »

Morin appelle dialogique, la coexistence de plusieurs logiques à la fois. La dialogique d'une situation complexe, implique de ne plus pouvoir raisonner selon une seule logique. Il faut dès lors sortir de la pensée unique et s'écarter de la volonté de tout optimiser selon un critère prédominant, deux conditions nécessaires pour agir en accord avec un processus complexe. Or, il est de nombreuses situations où un des deux termes de la dialogique est ressenti et défendu par une personne ou une organisation tandis qu'elle est amenée à coopérer avec une autre qui incarnera l'autre logique. Une telle relation débouche sur des dilemmes névralgiques, impossibles à trancher, car également valables. C'est souvent à partir d'un antagonisme irréductible, que les erreurs stratégiques débouchent sur des conflits communicationnels. Or, il faut que les deux parties admettent à la fois la plausibilité de l'autre point de vue, et tentent de faire coexister le leur avec ce dernier, en menant des négociations de compromis et de résolution de problèmes pour qu'un conflit soit évité. Aussi est-il tout aussi dangereux de guider une société selon une seule logique, qu'elle soit économique, religieuse, etc. À moins de parvenir à prendre en charge simultanément la logique économique, religieuse, éthique, culturelle, sociale et politique, il reste toujours risqué, pour la survie de la société, de l'espèce ou du milieu de ne considérer qu'une seule logique dans l'action.

Ainsi, cette approche de dialogique est très importante dans le développement d'une entreprise, prise en compte simultanée de plusieurs logiques telles la logique financière, commerciale, de sécurité, de productivité, du système écologique, de la prospérité de ses membres, elle est indispensable au fonctionnement d'une entreprise intelligente et qui veut se doter d'une bonne image. On peut avoir un certain niveau de richesse et de développement en adoptant la seule logique économique, mais c'est de courte durée, puisque l'apparition des effets négatifs de cette unique logique ne tardent de fait jamais à apparaître, faisant naître mécontentement, contestation et à terme, renversement du système, du tout, par les parties, en vue de réorganiser un nouveau tout. Le principe hologrammatique suppose qu'une partie et un

tout sont à considérer l'un et l'autre, l'un dans l'autre comme l'un à l'image de l'autre; il engage à une vision télescopique comme microscopique d'éléments qui s'interpénètrent.

Il est selon Morin ce rapport entre tout et parties, liés dans une dialectique dynamique. "Le tout n'est pas tout", dit Morin. Ainsi, tout le patrimoine génétique tient dans une cellule, mais la cellule ne permet pas d'entrevoir l'organisme vivant adulte dans sa totalité. Un individu porte la société dont il fait partie : le projet et la culture de sa société se retrouvent dans son langage, son histoire, son vécu, et inversement; la société est cet ensemble d'individus partageant ses valeurs et normes.

Le principe récursif enfin, stipule que toute observation ou fait exerce un impact sur la connaissance de celui qui l'observe ou le vit, qui s'en voit dès lors modifiée de façon rétroactive, mais aussi réciproque, et dans un rapport perpétuel tant qu'il y a échange.

Par ailleurs, la complexité nous impose quelques précisions. Complexe ne signifie pas compliqué car ce qui est complexe peut-être simple (telle une graine végétale) qui restera toujours insaisissable quant à l'ensemble de son potentiel de vie et tous les aspects qu'elle renferme à la fois. Mais ce qui est complexe peut pourtant être compliqué. À l'opposé, ce qui est compliqué nécessite certes effort et attention pour être saisi, mais il finit toujours par pouvoir l'être en totalité, alors que la réalité perçue d'un système complexe reste incomplète. Le complexe fait place à l'inconnu, qui sera toujours de la partie et prévaudra sur des règles dont on n'a pas fini de faire le tour.

De même, les modèles d'explication des phénomènes complexes comme notre outillage pour les appréhender seront toujours trop réducteurs, et notre compréhension trop restreinte, rendant la connaissance de l'objet inachevée. Autrement dit, on entre ici dans un domaine qui ne vise plus à solutionner tout problème avec assurance, mais à envisager un jeu de poupées russes dans l'emboîtement continu de nouvelles problématiques, menant certes à d'autres incertitudes, encore cachées jusque-là, mais favorisant curiosité et ouverture d'esprit. La complexité est un existentialisme appliqué à la connaissance.

Quand la complexité concerne un système, par ailleurs, d'autres spécificités inspirées des principes de la cybernétique, s'appliquent. Elles auront une incidence sur l'approche systémique du LAN lorsque nous l'analyserons. Ainsi les systèmes complexes s'auto-organisent; ils sont autonomes, même si intrinsèquement liés à leur contexte. Si leurs

comportements dépendent d'interventions extérieures, dites « exogènes » (sur lesquels ils n'exercent aucun contrôle), ils ne sont plus complexes : ils sont déterminés.

Comprenons que la complexité apparaît et se développe dès qu'émerge une capacité d'autonomie au sein d'un système, dès que ses comportements sont élaborés par le système lui-même, de façon endogène. Le système est ouvert sur un environnement qui le sollicite et le contraint, il est donc en transaction avec lui sans en être dépendant pour autant : il a des projets, une intelligence propre.

Par ailleurs, on reconnaît le complexe à cette conjonction d'ordre et de désordre. Entropie et néguentropie s'y côtoient. Le modèle classique ignore le désordre. Si les critiques réduisent la réalité de la société aux intentions, aux conflits et aux divergences régissant les relations entre deux classes sociales, ces deux classes ne peuvent jamais se stabiliser et par conséquent elles connaissent toujours un désordre les empêchant d'atteindre un statut de classe dominante, l'une et l'autre. Or, deux pôles de pensée ont tendance à se baser sur le postulat que le tiers est exclu, autrement dit qu'entre ordre et désordre, il n'y a pas d'alternative. La pensée complexe vient au contraire inclure ici ce tiers exclu, cette troisième voie possible permettant bien souvent de sortir d'une impasse de pensée.

Enfin, de la même façon qu'ordre et désordre coexistent dans la complexité, on y trouve aussi convergence et divergence, harmonie et contradiction, certitude et incertitude, tendance et paradoxe. Observons la société : les coalitions se forment tandis que coexistent avec elles des minorités, des groupes d'opposition au système, etc. Le désordre peut être une solution, une porte ouvrant sur un avenir plus florissant ou prometteur par renversement de l'ordre établi. C'est le principe d'entropie et de néguentropie menant à recréer un système par renversement de l'ancien (une tendance à laquelle l'Histoire dans son ensemble donne raison).

Comment pouvons-nous nous libérer de ces idées et sortir du cadre qui limite nos réflexions et nos aspirations ? En intégrant ce qui est exclu, en faisant place à l'exception, au paradoxe, pour que l'équilibre homéostatique du système social s'installe avec la complexité, même s'il ne sera jamais de tout repos. Si on considère des époques précédentes, on découvre que le désordre a contribué à l'évolution, par les récriminations qu'il faisait naître.

L'insuffisance d'un concept crée souvent une situation de tension et de réclamation de la part des parties marginalisées par ce concept, entraînant un désordre qui implique tous les

membres pour y faire face, menant à la mise en place, tacite ou non, d'un nouveau modèle conceptuel dont les retombées seront satisfaisantes pour une partie plus grande de l'organisation. C'est aussi et très exactement le cheminement de bien des nouvelles théories au sein des institutions scientifiques.

Par ailleurs, incertitude et indécidabilité sont inhérentes aux situations complexes. L'incertitude résulte de l'ignorance de ce qui va se passer. Or le paradigme complexe se résume aussi au fait que la seule certitude admissible, c'est l'incertitude.

Dans notre réflexion, nous faisons un travail de sélection et risquons sans arrêt l'erreur. La science n'est pas le reflet de la réalité mais une tentative d'interprétation de celle-ci, comme la philosophie, d'ailleurs. C'est au demeurant, l'élaboration de théories proposant une compréhension de ce qui est réel, qui en soulève paradoxalement le caractère hypothétique. Popper définit une théorie par le fait qu'elle puisse être faillible, qu'elle accepte d'être réfutée, formulant ainsi une distinction nette entre ce qui est scientifique et ce qui ne l'est pas. Il confirme ainsi que toute théorie qui prétend rester valable quelques soient les conditions est non scientifique et qu'au final, aucune théorie scientifique ne peut se targuer d'avoir la certitude définitive et absolue. La certitude est donc, dans l'absolu, une attitude non scientifique, car seule la probabilité prévaut. Ainsi, la théorie de l'évolution de Darwin prévaut jusqu'à démonstration scientifique de son contraire, prétendant que le créationnisme s'invalidé lui-même comme théorie de par sa nature même en s'appuyant sur un postulat non prouvable par définition, qui est l'existence de Dieu.

L'indécidabilité relève quant à elle du fait que, bien que nous ayons la certitude de décider à partir nos moyens d'analyse et d'action, cela ne diminue en rien les risques et l'imprévisibilité du résultat qu'entraîneront ces choix.

Les systèmes complexes sont instables, ils évoluent par bifurcations. Si les phénomènes stables sont périodiques, prévisibles et reproductibles, les phénomènes instables ont des manifestations aléatoires, imprévisibles, souvent uniques, envers lesquelles les actions programmées s'avèrent inopérantes. L'étude des systèmes peut être d'une grande utilité pour envisager tout regroupement humain, porté à connaître des turbulences, du fait des tensions nées de jeux d'opinion, de buts et de rôle que chacun s'octroie, qui toutes, le place constamment en état de déséquilibre.

En conclusion, les apports de la complexité sont immenses pour l'analyse des systèmes humains. Ils ont chacun à leur façon contribué à inspirer notre lecture des faits relevés sur le terrain, dont nous avons rendu compte en nous imprégnant de ce paradigme ouvert à l'exception comme aux généralités, deux tendances observées dans les milieux de cyber-culture dont le LAN est représentatif.

Cette disposition d'esprit sur laquelle débouche la complexité, permet une ouverture sur un monde empli de paradoxe et d'inconnu, qui soutient par ailleurs toute façon originale de penser l'articulation des faits, dont la logique inductive n'est pas exclue. Celle-ci, ayant prévalu dans cette étude aux côtés d'une intuition de recherche première, complète certains principes de la complexité, par la lecture créative qu'elle peut favoriser face à des faits complexes.

2.2.8 La démarche inductive

En se basant sur la définition communément acceptée pour ces deux notions, nous voyons la démarche classique de la recherche hypothético-déductive comme l'analyse des conséquences d'une série d'enchaînements causalistes en partant d'une théorie prédéfinie; on pourrait la symboliser par la loupe d'un détective qui enquête; elle relève de la logique. Alors que la démarche inductive relève de l'analyse projetée d'un enchaînement d'idées menant à la création d'une théorie; on pourrait la symboliser par le cri du cœur, le « eureka! » de l'inventeur qui découvre la solution à son énigme, ou encore une ampoule qui s'allume symbolisant l'idée nouvelle ; cette démarche relève de la créativité.

Si la méthode scientifique s'explique, si elle est rigoureuse et mène à un résultat argumenté, la validité de son résultat repose généralement sur le déploiement de ses stratégies de recherche qui, menées de façon déductive ou inductive, relèvent dans tous les cas d'un exercice de logique mentale, via l'organisation de l'étude des diverses facettes d'un problème à partir de faits, afin de trouver des solutions qui, soit en démontrant la validité, soit en expliquant l'enchaînement. Voyons comment s'opère le glissement entre ceux deux types de logiques.

2.2.8.1 De la déduction à l'induction : la question des idées innées

Si l'on s'interroge pour savoir si on peut connaître à-priori les solutions que l'on cherche, autrement dit si le sens de la connaissance peut être inné, le rationalisme répond que les idées sont innées, c'est-à-dire qu'elles naissent de l'esprit (Descartes, 1641). L'empirisme postule au contraire que les idées découlent de l'expérience. Selon l'empirisme, il faut qu'un fait soit survenu pour que l'idée qui en découle vienne à l'esprit de celui qui le cite.

Cette controverse a alimenté depuis les origines le débat sur la constitution des connaissances. Locke (1690) établit que l'entendement se compose en premier lieu d'idées : elles sont le fruit de la connaissance et représentent les choses, ces objets extérieurs à nous, qui communiquent des impressions à notre cerveau sous forme de « sensations ». L'entendement se compose aussi de la connaissance, vue comme un ensemble de propositions tenues pour vraies ou pour probables. Donc il existe des idées de sensation et d'autres de réflexion. Selon lui, les erreurs d'intelligence surviennent quand le langage ne correspond pas adéquatement à la pensée, ou inversement.

Pour Descartes, le sens ne découle pas des faits; les lois fondamentales du mouvement de la physique en particulier peuvent provenir d'idées innées, par raisonnement mathématique. Cela signifie que les connaissances à priori peuvent se bâtir hors de l'expérience, se dérouler en dehors du monde objectif, dans la mesure où, par exemple, il y a modélisation analytique d'un phénomène réduit à un état de concept par lois mathématiques.

Hume (1748) procède finalement dans son enquête sur l'entendement humain, à l'élaboration d'un classement des idées à partir des sensations et des idées simples, dont le facteur d'impression sur le sujet peut fluctuer selon la force de la sensation exercée. Ainsi, il n'y a pas d'idée innée, et le pouvoir de l'esprit naît plutôt d'un principe de combinaisons d'éléments : il crée des matériaux nouveaux, nés de l'association d'idées découlant des sens internes (raisonnement) ou externes (expériences). En fait, Hume récuse le principe de causalité nécessaire entre les données empiriques, et les jugements particuliers ou synthétiques qui selon lui peuvent se dérouler rationnellement, sans elles. Autrement dit, on peut produire de la connaissance, à partir de l'expérience tirée de l'observation par les sens externes, certes, mais aussi à partir d'un raisonnement conceptuel permettant d'établir des principes de généralisations et de probabilité, porteurs de connaissance.

Ici apparaît pour la première fois un principe de possibilité logique d'émission de connaissance par association ou comparaison logique d'idées. Là naissent les « inférences du possible », des suppositions tenues pour vraies par comparaison et association d'idée avec d'autres assertions semblables qui le sont. Les inférences procèdent en fait en partie d'une démarche inductive, d'une proposition élaborée indirectement. Le pas vient d'être franchi pour situer la démarche inductive, telle qu'elle nous a guidée, en partie définie par ce que nous venons de citer, mais pas seulement.

2.2.8.2 L'exercice du jugement des fins à-priori

Kant (1781) définit plus tard que le problème se situe non au niveau d'idées innées qu'il réfute, mais plutôt de la connaissance à priori du sensible, basée sur la génétique et la sémiologie (le sens donné), qui peut ne pas découler de l'expérience, mais s'accomplir au contraire avec l'expérience. (Kremer-Marietti & Dhombres, 2006).

L'empirisme est ainsi une attitude philosophique, plutôt qu'un système, et il fait commencer la connaissance avec la sensation, en refusant tout principe innéiste. Kant fait donc découler toute connaissance des représentations de l'expérience immédiate sur lesquelles on peut exercer son jugement. Il développe une hypothèse dans sa troisième critique de la raison pure, qui démontre pour la première fois un fait essentiel dont la portée avait été écartée jusqu'ici des sciences classiques : l'humain est doté d'un certain savoir lui permettant à priori de relier, envisager et donc créer l'hypothèse de diverses fins possibles entre des faits, sur lesquels sa raison peut pratiquer un exercice mental d'induction.

De fait, la téléologie regagne un statut d'étude scientifique valable, un principe de jugement visant à envisager des possibilités et articulations de fins possibles, non pas vérifiées à postériori, mais plutôt à-priori.

Cela permet aussi plus facilement d'entrevoir un tout « invisible » mais conceptuel, expliquant des faits par-delà la somme des parties qui le composent, ce qui suppose d'accepter de vivre avec des inconnues non vérifiables, de renoncer à une omniscience suffisante se cantonnant seulement jusque là, à ce qui a été observé. Cela offre l'espoir d'accéder à des possibilités de savoirs supérieurs, sans manquer de modestie envers ce qui n'a pas encore été vérifié.

Nous nous éloignons ici de la démarche hypothético-déductive qui avait jusque là besoin de vérifier des lois tirées de l'observation du terrain, pour remonter le processus à l'inverse. La posture téléologique de Kant, mais aussi les travaux de Diderot, Hegel ou Husserl, feront les premiers pas vers la démonstration intelligente que les facultés cérébrales humaines sont capables d'inventer, de produire à priori du savoir vérifiable à postériori, hypothèse qui avait été écartée jusque là. On ne se cantonne plus au fait de douter, réduire, déduire et séparer, mais on peut commencer au contraire à entrevoir, relier, juger et finalement créer des postures de construction du savoir à-priori, qu'il s'agit dès lors de vérifier et reconstruire à-postériori.

Ces réflexions se trouvent de fait beaucoup plus en accord avec notre démarche vis-à-vis d'un terrain méconnu que nous avons investi par essai-erreurs, induction et co-construction de sens, et relèvent des fondements de ces nouvelles épistémologies. Selon Kremer-Marietti et Dhombres, il existe trois formes d'induction possibles.

La première forme d'induction s'opère par généralisation empirique directe, appelée « projection de prédicat », dans la mesure où l'on passe d'un fait observé à un fait non observé.

La seconde forme inductive récuse des principes théoriques existant sur la base de l'expérience observée, soit 1) par amplification, en faisant d'une série limitée de « cas négatifs » l'origine de l'élaboration d'une nouvelle loi causale générale, soit 2) par induction énumérative, en citant des cas limités pour faire une généralisation empirique plus spécifiquement limitée que par amplification.

La troisième forme inductive, dite probabiliste, se base sur des données statistiques favorisant l'énoncé de généralisations prédictives, vérifiables par observation. Cette forme d'induction permet plusieurs énoncés, il faudra donc opter pour celui tenu pour vrai.

Expliquons à présent en quoi – et pourquoi, notre démarche s'inspire du procédé inductif. En se basant sur un principe d'imprégnation expérientielle du terrain à travers les sens et d'un raisonnement inductif de ce qui s'y donne à voir; c'est la combinaison d'idées, la liaison entre des concepts similaires, ou une procédure de transposition de connaissances acquises autrement (par lecture, notamment de travaux de chercheurs relativement proches du phénomène, tels que Turkle), émises pour les unes, à partir de l'association de plusieurs raisonnements logiques sur ce qui pourrait s'opérer logiquement pour expliquer certains faits, et pour les autres, à partir de l'observation de données factuelles, que notre démarche inductive nous a permis d'appuyer

notre démarche exploratoire, impliquant un appareillage d'outils méthodologique variés pour servir l'enquête sociologique menée sur le terrain. Elle s'est aussi inspirée de deux des trois formes inductives définies plus haut. Nous avons utilisé l'inférence probabiliste, réalisée à partir des données statistiques issues des 1^{ère} et 2^e vague de questionnaires distribués en 2003 et 2007; leur espacement dans le temps permettant aussi des inférences prédictives quant à certaines tendances prévisibles. L'inférence par induction énumérative nous a également été utile, nous nous sommes notamment servis de cas négatifs pour énoncer empiriquement des tendances comportementales et générationnelles spécifiques, contredisant certains postulats sociaux (dont celui qui rattache les jeux vidéo à l'enfance, les rendant incompatibles avec les préoccupations de la vie adulte).

Ici s'achève l'essentiel du positionnement de notre méthode dans le paysage global des traditions scientifiques. Nous présenterons à présent les protocoles de collecte de données, puis d'analyse de celles-ci, avant d'opérer un retour sur la généalogie conceptuelle qui sous-tend cette étude, les mesures éthiques prises et un rapide rappel de présentation du terrain et des sujets autour desquels se sont déployées nos stratégies de recherche.

2.3 Objectif de la recherche

Nous ferons ici une courte synthèse avant de débiter toute la présentation de nos protocoles d'enquête puis d'analyse des données.

Tout d'abord, si nous devons faire l'exercice de résumer en seulement quelques mots ce que nous avons cherché à comprendre à travers ce sujet, ce seraient « les interactions en LAN ».

Pour rendre fidèlement compte de ces interactions présentes à de multiples niveaux dans un terrain inconnu et complexe, nous avons adopté une approche exploratoire dont nous présenterons ici les diverses étapes et considérations qui s'y rattachent.

2.4 Généalogie méthodologique

La présente section a pour but de présenter les principales étapes méthodologiques appuyant cette recherche, qui ont suivi une généalogie.

En premier lieu, mentionnons que c'est l'utilisation de plusieurs techniques relevant de l'approche ethnographique qui nous a le mieux permis d'aborder notre terrain pour l'observer, car elles facilitaient une approche exploratoire relativement inductive à un stade de développement où l'on ne pouvait pas formuler de questions de recherche à-priori. En effet, le terrain nous étant inconnu - comme à bien des chercheurs faute de littérature sur le sujet en 2002, nous ne pouvions procéder de façon hypothético-déductive. Par ailleurs, une deuxième phase emprunte d'induction et non plus d'intuition nous a permis d'élaborer une proposition théorique, tout en opérant un changement, ou plutôt une évolution dans notre stratégie de recherche.

Comprenons que le 2^e chemin que nous avons emprunté, méthodologiquement parlant et surtout au niveau conceptuel, relève d'une logique inductive. Or qu'est ce qui, dans les stratégies de recherche, nous permet d'être inductif?

Il y a toute la démarche plus compréhensive des récits de vie, de la méthode biographique, des récits de pratiques, des outils qui permettent l'observation participante, l'entretien et la photographie pour nous nourrir : nous sommes là dans la logique inductive. Mais quand nous avons fini, et que nous vous faisons la synthèse de nos découvertes, avec nos concepts et intuitions de départ établis à partir de nos données, il y a quelque chose qui émerge : nous avons alors le goût de généraliser, car nous avons le sentiment qu'il y a là quelque chose d'important : aussi nous allons vers le questionnaire et l'analyse de contenu qui sont des techniques qui y contribuent. Cependant, la stratégie la plus proche de cette approche est devenue dès lors la théorisation, qui nous permet de garder la dimension processuelle et dynamique de celle-ci tout en intégrant et d'intégrer l'approche écosystémique dans notre démarche théorisante.

Ici nous faisons le pont entre notre généalogie méthodologique et notre généalogie conceptuelle. Vu que nous avons dit en ouverture qu'il y aurait dans ce travail deux généalogies se poursuivant pour mieux se compléter, l'enchaînement de nos stratégies répondant à des logiques différentes mais complémentaires (de l'intuition à l'induction) est donc ce qui est parallèle et va précéder ce que nous allons vous présenter ultérieurement comme une généalogie de théorisation. En effet, la méthodologie que nous avons retenue a connu divers paliers et rebondissements. Elle a évolué dans ses stratégies, nous amenant à parler de « généalogie méthodologique », elle-même légitimant la « généalogie conceptuelle » qui en a

découlé sur le plan de la théorisation. Face à un sujet fort peu documenté, voire pas du tout, nous avons dû faire alterner des modes d'exploration du terrain, avec des analyses des données, en les entrecoupant de temps de réflexion, de retour vers les auteurs et d'approfondissement des concepts qui émergeaient de ce dialogue.

Nous avons expérimenté ainsi certaines techniques d'investigation en vue de mieux s'adapter à la réalité de terrain du LAN, en procédant parfois de façon heuristique, c'est-à-dire par essai-erreur; nous exposerons donc à partir d'ici le déroulement qui aura marqué les étapes méthodologiques de notre recherche.

2.4.1 Généalogie théorisante : les stratégies de recherche

Nous présenterons ici tout d'abord le cheminement global qui fut le nôtre, puis comment nous avons procédé de façon plus détaillée, à chaque étape. Nous utilisons sciemment le terme de « généalogie méthodologique », puisqu'il est fidèle à notre démarche évolutive vis-à-vis du terrain, ayant évolué par « work-in-progress » en vue de trouver plusieurs axes complémentaires visant à rendre compte d'un terrain complexe.

La métaphore de l'orpailleur présentée plus tôt en est la meilleure illustration. Cette « méthodologie vivante » fait d'ailleurs écho au cadrage conceptuel envisagé lui aussi selon une perspective généalogique illustrant l'impact de l'évolution temporelle de la démarche.

2.4.1.1 L'étude de cas comme direction donnée à une recherche exploratoire

Nous nous situons dans une perspective de recherche qualitative qui, par opposition à celle dite quantitative, vise l'approfondissement de l'objet de l'étude plutôt que sa quantification ou la confirmation d'une hypothèse. Elle favorise l'usage de diverses techniques, allant de l'entretien libre et ouvert (par entrevues, discussions), à l'analyse de contenu de divers documents (du verbatim à l'article de presse) ou du langage via l'étude sémiotique et le découpage d'informations par thèmes, jusqu'à l'analyse du non verbal, telle la gestuelle (approche kinésique). Elle a été témoin de confrontation de points de vue en équipes, après matches, et d'observation participante et non-participante. Enfin, elle favorise la tenue de notes de terrain, un procédé très couru en anthropologie. Cependant, selon la méthode choisie, il

existe ou non certaines adéquations des techniques utilisées pour l'appuyer (notamment pour l'analyse).

Afin de préciser les mots utilisés ici, arrêtons-nous sur le vocabulaire méthodologique tel que nous l'entendons. Qu'entend-on tout d'abord par méthode? Une méthode est selon Aktouf, (1987) « la procédure logique d'une science, c'est-à-dire l'ensemble des pratiques particulières qu'elle met en œuvre pour que le cheminement de ses démonstrations et de ses théorisations soit clair, évident et irréfutable ». Elle est aussi synonyme de stratégie méthodologique, et pour éviter la confusion dans cette thèse entre méthodologie, méthode et stratégie, c'est le terme stratégie que nous retiendrons, avec la définition qu'Aktouf en donne. Nos stratégies, qui ont évolué en cours de route, pour procéder à la collecte et l'analyse des données sont l'ethnographie puis la théorisation ancrée. Enfin, nous entendons par « technique », les outils que nous avons mis en pratique pour extraire des données de notre terrain, dont l'entretien, le questionnaire, l'analyse de contenu et l'observation. Comprenons en ce sens, l'outillage d'une étude de cas peut être varié : photographies, vidéographies, entrevues, questionnaires et notes de terrain sont des exemples d'outils courants et adaptés à l'enquête sociologique qui est, selon Gagnon (2005), une méthode de recherche où l'on travaille principalement sur l'interaction entre plusieurs variables sur un terrain, sans idée préconçue de ce qui peut en émerger.

Le tableau 2.1 inspiré de Brouillet (2006), présente les grandes stratégies qualitatives, leurs techniques et particularités d'application. Notre approche exploratoire s'est axée sur le plan pratique, autour de deux stratégies : celle de l'ethnographie comme analyse de terrain et celle de la théorie ancrée. La méthode qualitative veut comprendre le point de vue ou les agissements des sujets (humains ou organisationnels) pour définir leurs idées d'un fait, d'une situation, d'une relation ou d'une société. Elle permet d'envisager des systèmes relationnels complexes qu'elle analyse en profondeur, parce qu'elle est la seule à rendre accessible une vision holistiques des phénomènes sociaux (Goldstein et Mead, 1983 ; Patton 1982). La méthode qualitative n'exclut pas forcément les techniques quantitatives ; il arrive qu'on fasse le tour d'un objet selon une stratégie qualitative globale, mais qu'on ait besoin de généraliser ensuite et qu'on utilise alors des statistiques, qui favoriseront l'interprétation des résultats produits : c'est ce que Morin qualifie de « méthodes quasi-qualitatives ».

L'analyse de contenu selon la Méthode Morin-Chartier (M.C), utilisée pour l'analyse de nos données et présentée plus loin en est un bel exemple.

Tableau 2.1 Spécificités des approches qualitatives selon les stratégies étudiées. (Inspiré de Brouillet, 2006).

	Phénoménologie	Récit de vie	Ethnographie *	Théorie ancrée	Focus groupe
Stratégies (notions)	Époché Expérience et Intentionnalité	Récits de vie Recherche topique (thème)	Appropriation descriptive	Théorie concrète, formelle Cycle itératif	Animation de groupe & thème (6 à 12 personnes) aux rôles/fonction homogènes.
Démarche d'analyse	Extraire le sens général de l'ensemble décrit, transposé en langage scientifique visant à articuler les thèmes centraux.	Réaliser une chronique de vie incluant les thématiques dégagées durant l'analyse, dont la structure de la trajectoire de vie, et	Extraire le sens général via des observations faites et en faire la description	Dégager une théorie illustrant la catégorie centrale du projet qui en a émergé, en incluant toutes celles interprétées durant l'analyse	Établir un corpus des messages –clés organisés en thèmes et sous-thème
Validité (Crédibilité et transférabilité) Constance interne	Triangulation des chercheurs et des sujets (selon procédure d'accord interjuge)	Triangulation des sources et des théories Transparence du journal de bord	Crédibilité du chercheur Transférabilité Double ethnographie (virtuelle/ réelle)	Consensus (accord) Adhésion du chercheur et de sujets Validité du cas négatif Transférabilité, constance interne	Transférabilité par : Triangulation des données des codeurs, des sources, des interprétations. Validité via la transparence du chercheur
Échantillonnage (taille versus saturation)	Saturation progressive du corpus empirique	Saturation par récits croisés de plus d'un sujet	Étendu dans la durée, échantillonnage ouvert possible	Échantillonnage Continuel et répété Saturation théorique	Saturation lorsqu'il y a pertinence (probabilité et non probabilité de cas)
Questions types	Qu'est-ce que le jeu pour vous? Quelle place a-t-il dans votre vie?	Depuis qu'il joue en LAN, que constatez- vous quant à la réussite scolaire de votre enfant?	De quelle manière vivez- vous l'expérience compétitive du jeu vidéo en équipe dans le cadre d'un LAN party?	Le phénomène de la compétition vidéoludique; les perspectives d'apprentissage par le biais de la pratique du jeu vidéo.	La question du leadership dans les équipes; Quelles formes de socialisation entre membres du groupe?, etc.
Techniques	Journal de bord Témoignages Entrevues non dirigées Observations	Journal de bord Entrevues Semi-dirigées Non-structurées Documents personnels Comparer l'avant/après et leurs outils dans la vie des sujets	Journal de bord Observations participante et non participante Entrevue semi-ou non- dirigée Photographies, vidéographie	Documents Sondages Statistiques existantes Entrevues Plusieurs sites possibles Observation du général versus du particulier	Observation Enregistrement Journal de bord Entrevues de groupe Plusieurs sites et autres outils possibles

* Hors cette colonne et les questions-types qui s'en inspirent librement, ce tableau est tiré d'un document inédit.

Si nous avons appliqué la méthode M.C jusqu'au bout, sa finalité réelle nous aurait mené à compiler sous forme de résultat statistiques la fréquence de la pertinence de notre lecture des catégories conceptualisantes (socialisation, apprentissages). Mais nous avons choisi en cours de route, de n'en retirer que le processus de découpage et d'analyse qui apportait le plus à notre approche.

Il a très tôt été établi que pour procéder à l'analyse des relations entre joueurs dans un LAN party, il nous faudrait connaître aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur comment s'y négocient les échanges. Étant donné que nous n'étions pas porté à faire une observation participante, n'ayant aucune expérience du jeu vidéo, nous l'avons cependant expérimenté sur le plan organisationnelle, en créant puis gérant un LAN d'envergure en 2005. Mais nous avons surtout pratiqué l'observation non participante via l'usage de photographies, prises de notes de terrain et de vidéographies. Par ailleurs nous avons interrogé des joueurs rencontrés au hasard et adopté d'autres approches complémentaires pour comprendre le phénomène dans son ensemble, dont la distribution de questionnaires.

Nous avons choisi l'étude de cas, du fait de sa souplesse à rendre compte du terrain avec des techniques variées, que l'approche exploratoire imposée par un phénomène nouveau justifie (Gagnon, 2005). Elle se fait naturellement via l'étude de plusieurs cas types, (ici une dizaine de sujets choisis au hasard), dans le bassin de nos répondants à des questionnaires, qui nous semblaient représentatifs de la population des LAN.

Les entrevues nous ont semblé incontournables pour compléter nos notes et études statistiques générales sur les LAN. Ceci dit, l'étude de cas, selon les auteurs qui l'envisagent, pose le problème d'un cadre conceptuel qu'il faut généralement établir à priori, ce qui ne nous était pas possible face à un terrain neuf; mais heureusement, ce n'est pas indispensable de procéder ainsi pour plusieurs d'entre eux. Il faut comprendre que si cette méthode reste assez nouvelle en sciences humaines, elle a gagné en crédibilité depuis quelques décennies seulement, et connaît quelques nuances d'application, selon les auteurs, selon leur souplesse pour l'adapter à leur terrain. La figure 2.4.2 présente un peu plus loin deux schémas résumant l'ensemble de la démarche de l'étude de cas, en comparant la vision de Yin (1984) et celle de Gagnon (2005).

On réalise que Gagnon y fait une distinction pour l'étude de cas menée selon une approche exploratoire, où la logique veut que ne soit donc pas défini un cadre de référence préalable, sauf s'il y a lieu, mais plutôt que du terrain émerge les questionnements relatifs à la problématique, menant à l'identification de concepts porteurs comme axes d'analyse ultérieure; tandis que Yin l'instaure comme préalable nécessairement requis. Selon lui, il faut d'abord définir sommairement s'il y a des bases théoriques quant aux cas étudiés. La question de la pertinence de la recherche repose notamment sur l'établissement de références théoriques et de questions de recherche préalables, tandis que pour Gagnon, elles peuvent se préciser avec l'étude des premiers cas; le chercheur doit cependant s'enquérir des bases théoriques existantes, et parvenir à la lumière de ce qui émerge du terrain, à établir une ou deux questions de recherche qui lui donneront une direction et un but, ce qui n'est pas pour autant contradictoire avec une approche exploratoire; cela ne fait qu'aider à bien la circonscrire, du moment que la question de la pertinence de la recherche pour son champ d'étude est bien justifiée.

« Le chercheur qui utilise l'étude de cas comme méthode de recherche veut systématiser et induire une signification des événements qu'il observe (Macmillan et Schumacher, 1984; Rothe, 1982). Mais cela ne veut pas dire qu'il n'a pas certaines idées et concepts en tête sur la question de recherche qui l'intéresse. Il s'agit alors de recherche de type exploratoire, qu'il ne faut pas confondre avec celles de types empiriques brutes, où l'on s'intéresse à un phénomène sans avoir d'idée à-priori. Le type exploratoire porte sur des sujets dont la pertinence ne semble pas faire problème, mais qui, pour diverses raisons, ont été peu ou pas explorés jusqu'ici. » (Gagnon, 2005, p.16)

Notre démarche étant initialement une démarche exploratoire, l'absence de cadre de référence préalable peut cependant rester un point délicat. C'est pourquoi l'étude de cas est un aspect de cette recherche mais non pas le seul où l'essentiel, puisqu'il se complète d'une proposition théorique via une compréhension écosystémique du LAN, dont la méthode de l'étude de cas ne pouvait rendre compte seule. Elle a donc été un axe méthodologique majeur mais nous allons voir plus loin pourquoi nous parlons de généalogie méthodologique en regard d'un terrain aux aspects pluriels. Sous le chapeau général de l'étude de cas des entités subalternes du LAN (les joueurs, les équipes), la modélisation de l'ensemble du terrain s'est très vite imposée, nécessitant d'adjoindre aux cas, une approche écosystémique complexe.

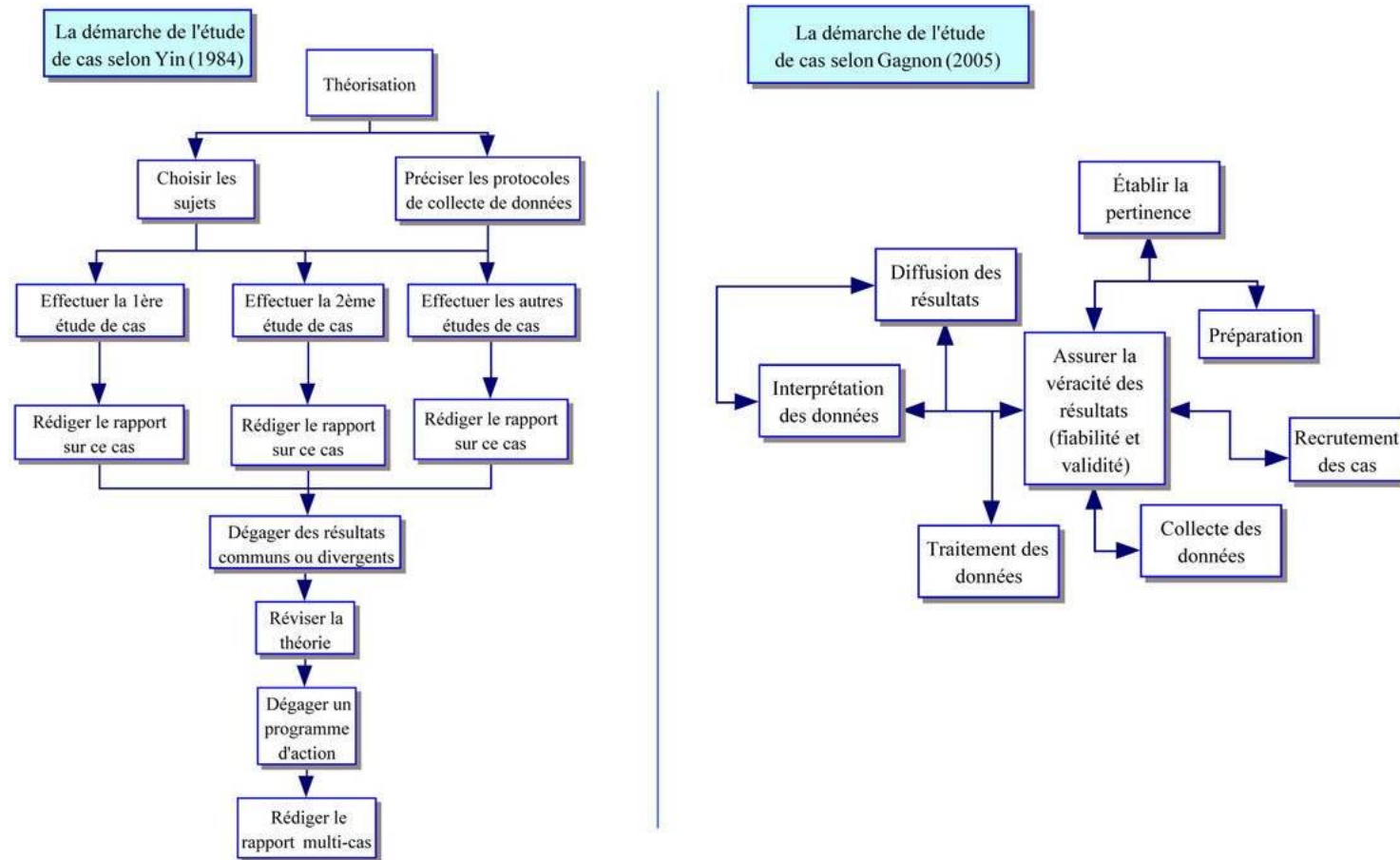


Figure 2.2 Démarches comparées de l'étude de cas chez Yin (1984) et Gagnon (2005).

Finalement, l'étude de cas a été initialement établie du fait de la problématique sous étude, puisqu'elle était parfaitement appropriée pour les questions pratiques où le vécu expérientiel des sujets prime, aux côtés du contexte de cette expérience (ici le LAN), un fait contemporain essentiel à étudier dans le domaine des jeux, pour saisir motivations et profil des joueurs.

« The need to use case studies arises whenever: an empirical inquiry must examine a contemporary phenomenon in its real-life context, especially when the boundaries between phenomenon and context are not clearly evident. » (Yin (1981))

Nous concluons sur cette phase de notre travail en précisant qu'elle a été une direction centrale nous ayant permis d'apprendre à connaître en profondeur les sujets de l'étude, d'établir une typologie d'individus, comme d'établir des thèmes d'analyse descriptive, dont nos notes rendent compte selon le paradigme compréhensif, sans pour autant se limiter à cette seule dimension d'étude par approfondissement, dans cette étude, où la vision globale écosystémique a également trouvé sa place à ses côtés.

Complétant la vision plus analytique approfondie des sujets via une étude de cas qui s'inspire des travaux de Brouillet présentant son modèle de la relation andragogique, fidèle à l'esprit comme aux méthodes de la nouvelle communication. Nous avons à notre tour envisagé une analyse de la relation vidéoludique des joueurs de LAN party, selon une procédure de modélisation systémique dynamique de la relation entre des sujets.

La nouvelle communication, définie par Winkin (1981), est une approche en rupture avec le modèle communicationnel causaliste linéaire de Shannon; elle s'inspire plutôt du modèle cybernétique, où la causalité de l'information est entrevue de façon circulaire et rétroactive (Brouillet, 1989). La modélisation s'appuie sur les travaux de Bateson et de l'École de Palo Alto présentés en problématique, pour leur pertinence à favoriser la dynamique de la relation comme objet d'étude, entrevue comme une « écologie de l'interaction », où les individus transigent l'information par interactions diverses.

La méthode des modèles joue selon Brouillet un rôle ambassadeur de médiation explicative par analogie, analyse et simulation du phénomène, des outils méthodologiques de la cybernétique favorisant la compréhension d'un phénomène complexe.

Brouillet propose une « recherche d'intégration conceptuelle » favorisant l'émergence d'un modèle écosystémique dynamique d'analyse de la relation andragogique, en suivant une

procédure dynamique effectuée en deux étapes : la première étape est l'abord des divers éléments composant l'étude, que nous entrevoyons comme une forme de « démarchage conceptuel » établi par « work-in-progress ». Pour Brouillet (in Teissier, 1992), cela prend la forme d'une intégration progressive des concepts supportés, entre autres, par les travaux Bateson et par l'identification des variables incontournables des perspectives de recherche par investigation en spirale (voir schéma suivant). La procédure inclut une recension des écrits et une analyse conceptuelle débouchant sur un premier conceptuel. On le voit ici, la recherche n'est donc pas entamée avec un cadre conceptuel défini à priori mais bien réalisé en cours de route, cadre qui est par ailleurs amené à évoluer, comme ici.

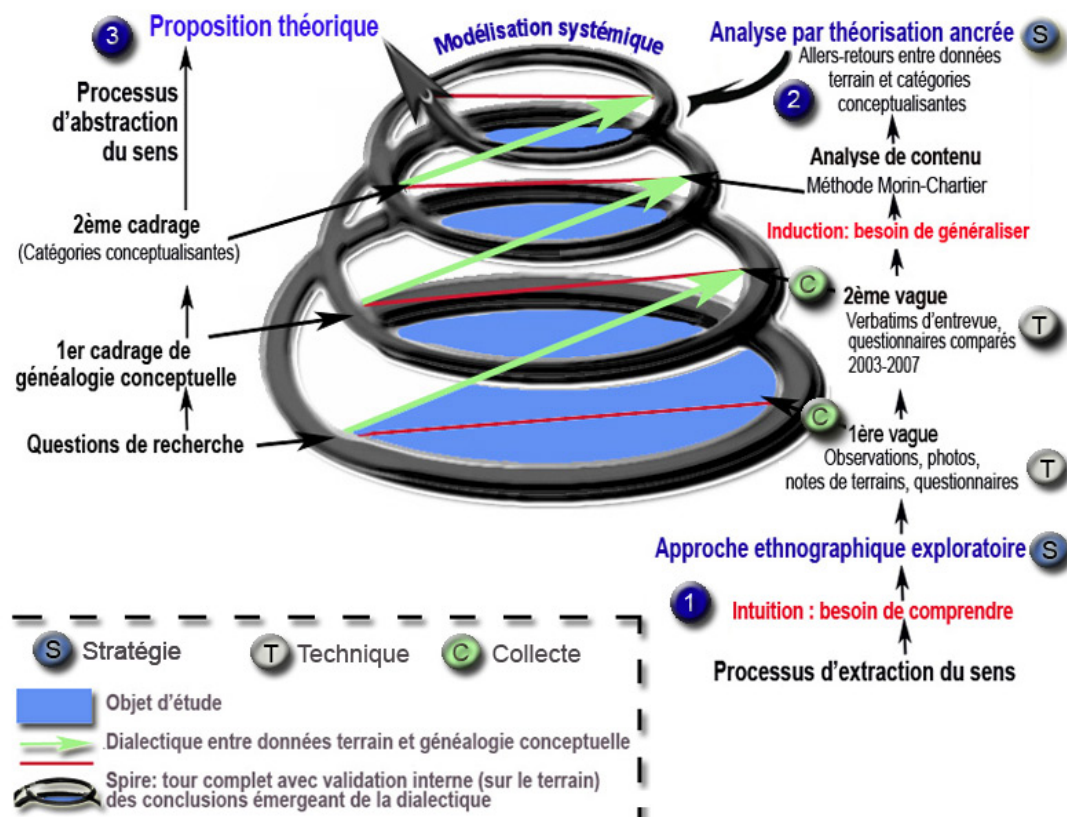


Figure 2.3 Étapes de l'analyse par théorisation ancrée, opérées durant la recherche

La seconde étape est l'élaboration d'un modèle systémique de l'objet étudié, selon le même processus en spirale favorisant l'atteinte de divers niveaux de compréhension et d'intégration de l'objet, et menant à définir un second cadre conceptuel plus poussé (Brouillet, citant Ouellet, 1989). Ce cadre favorise, par un processus en construction de classement des informations en

catégories, puis en une abstraction de celles-ci, un ordonnancement final des données et l'élaboration du modèle systémique de la relation andragogique.

Afin d'établir un cadre de référence conceptuel, une fois les questions de recherche définies suite à une première exploration du terrain, nous avons procédé, en regroupant par affinité et adéquation, les préoccupations des joueurs interrogés, nos interrogations sur les perspectives d'apprentissage et de socialisation, et les considérations conceptuelles d'auteurs ayant documenté ces deux axes. Nous avons par la suite « tressé » toutes ces considérations ensemble, dans notre phase d'interprétation des données, afin de donner au lecteur le sens de ce que nous avons observé.

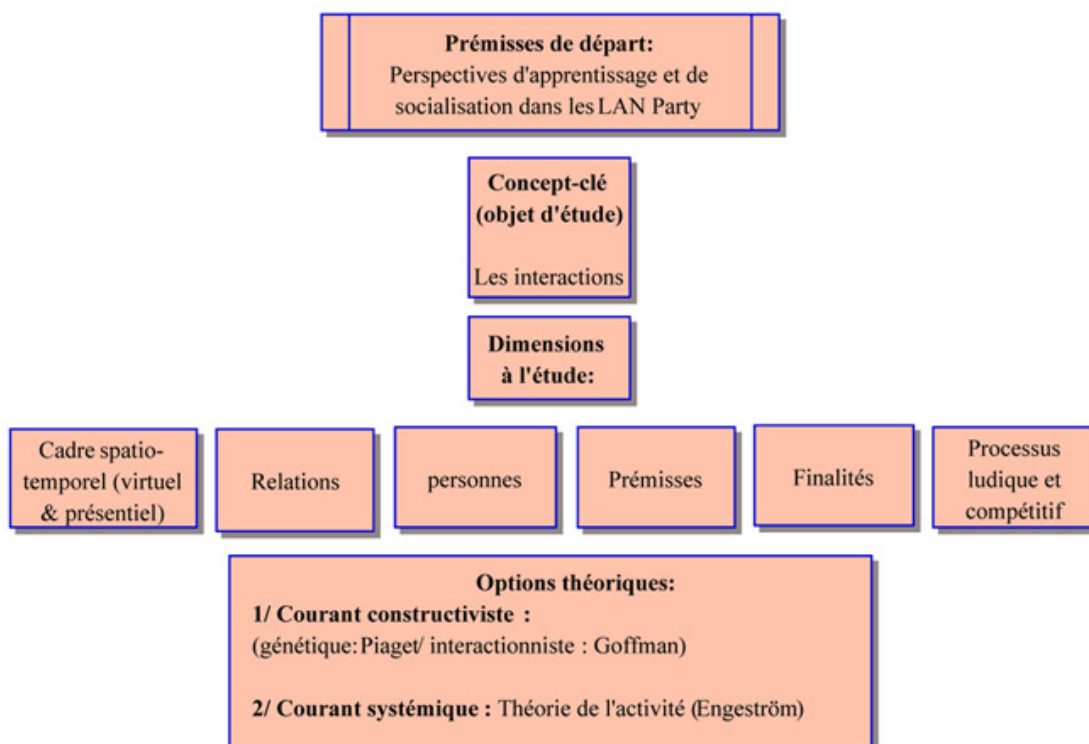


Figure 2.4 Analyse conceptuelle initiale du phénomène.

Ainsi s'est peu à peu établi non pas un cadre de référence à proprement parlé, mais plutôt un cadrage de référence d'une généalogie conceptuelle à la fois fidèle à notre positionnement épistémologique constructiviste (l'essentiel des auteurs retenus ici s'y inscrivent), et capable

d'évoluer selon les conclusions évolutives émergeant des trois phases d'analyse de nos données de terrain. C'est ce que nous appelons une généalogie conceptuelle.

Celle-ci s'est établie dans un premier temps par une première analyse conceptuelle du phénomène, via une double lecture et compréhension théorique de notre terrain selon deux paires de lunettes distinctes; 1/ celle du courant du constructivisme génétique de Piaget (1937) et micro-sociologique de Goffman (1974), s'intéressant aux relations entre sujets; et 2/ celle du courant écosystémique de la théorie de l'activité selon Engelstrom, permettant d'analyser non plus les relations au niveau interpersonnel des sujets mais plutôt du contexte écosystémique où ils évoluent (le LAN étant vu ici comme un dispositif sociotechnique où les humains évoluent comme dans un écosystème relationnel, et non biologique). Cette double lecture, largement intuitive, s'appuie par ailleurs au principe de double description, que Brouillet définit comme : « une manière d'aborder un même objet de recherche sous plusieurs aspects selon des points de vue différents, qui, lorsqu'ils sont perçus comme inclusifs, nourrissent une vision de l'objet lui apportant une nouvelle dimension ». Cette double description, fidèle au modèle systémique qui s'inspire du principe dialogique, peut s'appuyer ainsi sur deux courants théoriques différents, parfois vus comme incompatibles au premier regard, mais dont la confrontation et la juxtaposition font naître un approfondissement de la connaissance de l'objet.

2.4.1.2 L'analyse de contenu selon la Méthode Morin-Chartier (M.C.)

Leray expose dans son ouvrage traitant de l'analyse de contenu selon la Méthode Morin-Chartier (2008), une méthode simple et efficace permettant l'analyse systématisé d'un texte, dans le but d'en dégager un sens et d'en faire émerger des conclusions, d'une façon rigoureuse, certes fastidieuse, mais qui ne nécessite aucun outil autre qu'un crayon et de faire appel à une logique conceptuelle sémiotique que l'on pourrait résumer au principe du « bon sens ». Son choix s'explique par plusieurs facteurs. Tout d'abord cette méthode, vulgarisée auprès du public étudiant depuis peu, est facile à mettre en place, peu coûteuse et très sûre lorsque bien ciblée et définie dans sa codification, bien qu'appuyée et étayée par plus de 40 années de recherche. La méthode M.C. nous a en effet semblé une méthode particulièrement pertinente pour l'analyse en profondeur de notre corpus composée de verbatim en ce sens qu'elle rendait compte avec facilité des unités d'informations textes traitées qui apportaient une réponse

immédiate à nos questions de recherche à chaque étape de l'analyse, en les gardant à l'esprit et au cœur de notre analyse en tout temps.

Cette phase d'analyse peut être opérée par plusieurs codeurs à la fois qui recouperont leurs résultats afin d'en assurer la rigueur et la cohérence, pouvant ainsi opérer plus rapidement, puisque cette méthode est relativement longue et fastidieuse, même si elle demeure simple à utiliser et très efficace.

Le but de cette analyse de contenu, opérée en profondeur, s'appuie sur les entretiens filmés, réalisés, puis retranscrits et enfin codés.

Nous avons donc mis en place un codage systématique et bien cerné en diverses catégories découlant des grands thèmes émergents de l'analyse des verbatim, que nous avons défini avec la supervision et les conseils avisés de plusieurs chercheurs à la fois, nos directeur et directrice de recherche, mais également le professeur François Ruph du département d'éducation de l'UQAT.

Nous avons voulu dépasser la simple quantification confirmant ou non notre analyse en se basant sur le décompte de mots-clés opéré habituellement par un logiciel tel qu'Nvivo 2.0 pour faire cette analyse de contenu, car cela menait certes de façon rigoureuse, quantifiable et mathématiquement exacte à une juste appréciation du paysage communicationnel du LAN party, mais ces résultats statistiques ne rendaient pas assez compte à nos yeux de la diversité des inconnues à prendre en considération (les individus interrogés versus l'équipe; les nuances dans les propos abordés comme dans le contexte de la discussion) à travers des processus logiciels qui nous éloignaient de nos données et où nous ne souhaitions pas nous perdre, leur préférant une analyse certes longue, mais méticuleuse et opérée à la main, le plus près possible des données.

Ainsi, la méthode Morin-Chartier nous a servi à répondre systématiquement à petite comme à grande échelle à nos questions de recherche afin de les vérifier en évaluant toutes les unités d'information émises par les sujets. Ultimement, cette méthode permet de réaliser un décompte des valeurs positives, négatives ou neutres s'appuyant sur les concepts de référence dans l'étude, afin de répondre de façon statistique aux questions de recherche. Nous aurions donc pu confirmer ou infirmer notre hypothèse – à moins qu'un décompte neutre ne réponde majoritairement à nos questionnements. Mais cela n'a pas été notre objectif final, qui

s'intéressait bien davantage à la procédure de codage et de découpage qu'à une conclusion quantitative sur les données qualitatives dégagées.

Certes, c'est sur l'objectivité du codeur que repose le système de codification, la définition avec la collaboration de plusieurs chercheurs, et la rigueur comme la répétition systématique de la même codification pour traiter d'un aussi grand nombre d'unités d'information et cela nous aurait permis d'être très à l'aise et relativement bien assuré qu'un chercheur ayant entamé la même démarche scientifique en y observant la même méthode d'analyse et rigueur de codification arrivera aux mêmes résultats, gage du sérieux de cette étude de cas, mais nous souhaitons plutôt comprendre nos données que les mesurer. Voyons maintenant comment s'opère la procédure de codage qui a alimenté notre intérêt, pour sortir, ou plutôt dépasser la logique de l'analyse de contenu.

Leray recommande de réduire le texte dans ses plus petites parties possibles faisant sens, appelées « unités d'information », (UI). L'unité d'information est une section de texte plus ou moins longue, parfois de plusieurs phrases, et parfois d'un seul mot, référant à une seule catégorie conceptuelle (ou thème) à la fois. Afin d'éviter toute confusion de thème dans les données traitées et déterminer quand commençait et finissait toute unité d'information, nous avons suivi deux règles nous permettant d'identifier clairement ce qu'est une unité d'information, où elle débute et où elle s'arrête, laquelle doit ainsi référer à un seul concept thématique à la fois. Ceci est une phase importante, qui nécessite une uniformisation entre tous les codeurs (les personnes effectuant également la tâche en vue de valider à l'interne, selon plusieurs points de vue, et de confronter les résultats de chacun, ce qui favorise la cohérence et surtout la pertinence des conclusions de l'analyse qualitative ainsi opérée.

« Règle 1

Une unité débute avec le repérage d'un thème ou d'un sujet se rapportant à l'objet d'une recherche.

Règle 2

Une unité se termine lorsque l'un des éléments de sa codification change, que ce soit le thème, le dossier, l'intervenant, l'orientation, etc. » (Leray, 2008)

L'unité est extraite de l'écriture pour désigner les éléments persistants d'une information à l'autre et objectiver le dénombrement de ce qui se répète à travers ce qui

change» (Naville- Morin, 1969), se conformant ainsi au processus de sélection et de simplification auquel se livre l'auditoire. Pour résumer, une unité d'information est une idée, un thème ou un sujet présent dans n'importe quel type de document. Cette unité doit être circonscrite, identifiée, puis évaluée. En effet, la taille d'une unité d'information est extrêmement variable. Il peut s'agir d'un mot, d'une phrase, d'un paragraphe, voire, très rarement, de tout un document.

Par la suite, il s'agit d'identifier puis d'opérer un regroupement par catégorie des diverses UI. Nous avons apprécié quelques indicateurs procéduraux nous ayant fortement simplifié le travail, par ailleurs validé par la suite par croisement de tous nos résultats de catégories trouvées avec ceux des deux autres codeurs opérant la démarche avec nous.

La catégorie désigne directement un phénomène ; elle est bien au-delà dans son essence, de la description ou la dénomination ; elle supporte l'analyse, la conceptualisation mise en forme, bref la théorisation qui s'établit peu à peu à travers elle (Paillé et Mucchielli, 2003). Nous reviendrons plus loin sur une définition encore plus poussée des catégories, en contexte de théorisation ; mais retenons qu'à ce stade elle réfère à ce dont il est question en regard des rassemblements thématiques de toutes les UI analysées en phase de codage (voir l'exemple de codage fourni dans l'appendice C).

La catégorie est donc une rubrique, et permet de regrouper, classer, opérer par analogie ou opposition. C'est une procédure indépendante du processus d'interprétation/théorisation, qui s'opèrera ultérieurement grâce à elle, via la lecture synthétique de toutes les catégories qui en sont nées, bien qu'elle puisse être favorisée au départ par des leviers théoriques existants.

Autrement dit, l'analyse peut faire appel à des notions conceptuelles par analogie pour établir les catégories de la recherche, mais c'est une procédure inductive où l'essentiel est une construction de la catégorie par le chercheur : elle est générée et non reproduite en faisant appel au sens premier du terme choisi pour identifier cette catégorie.

Ainsi, pour trouver la bonne dénomination de catégorie, ou sa valeur aux yeux du chercheur dans l'élaboration de sa théorisation, la méthode Morin-Chartier instaure une règle précieuse que nous avons rigoureusement suivie, appelée la règle des dix secondes :

Lorsqu'il y a une trop longue hésitation pour évaluer une unité d'information, l'unité sera automatiquement classée comme neutre, puisqu'il est connu qu'un lecteur ne dispose pas de plus de temps pour évaluer l'orientation d'un segment de contenu » (p.74).

La démarche inductive et le paradigme compréhensif sont ici centraux. Paillé et Mucchielli précisent que la déduction interprétative tente de donner du sens au matériel analysé, comme un levier théorique, permettant d'emprunter occasionnellement la lecture (ou compréhension) du phénomène analysé à une ou plusieurs théories existantes (p.248). Cette étape de découpage thématique aura aussi permis de nous alimenter de références, anecdotes et citations qui nourriront la phase d'écriture visant la « transposition/réarrangement » et la « reconstitution/narration » des informations fournies pour l'interprétation des données.

L'établissement des catégories se fait essentiellement ainsi par des « procédés d'induction théorisante » menant à la genèse de catégories, et qui résulte de la proximité et de l'observation du terrain, via une lecture attentive de celui-ci, mais aussi d'une tentative de compréhension par procédure logique, qui ne se cantonne pas à des leviers théoriques existants mais se construit via une approche discursive originale. Notre façon de présenter de façon littéraire nos notes de terrain relève en ce sens d'une procédure communicationnelle souhaitant mettre l'accent sur le sens général et l'ambiance perçue, à des fins de transposition de l'immersion ressentie en LAN, plutôt qu'à une description objective des plus strictes, qui enlève au lecteur la vision synthétique du chercheur, le côté « construit » du réel étudié. C'est ce que Paillé nomme la reconstitution-narration.

« Nous touchons à ce moment au travail de *reconstitution*, qui relève bien plus qu'on l'a longtemps pensé des formes de la narration littéraire et emprunte largement à la logique de l'argumentation. La reconstitution n'est donc pas strictement représentationnelle au sens où il y aurait correspondance étroite entre les éléments du récit et la structure du phénomène étudié. En fait, le récit répond autant aux impératifs de la communication qu'à la logique des données en tant que telle. »

Nous voyons finalement comment s'enchevêtrent intimement le potentiel dégagé par le codage supporté par l'analyse de contenu choisie, et la stratégie d'écriture globale relevant d'une analyse par théorisation qui est son aboutissement logique dans notre travail, puisqu'elle la complète, puis la dépasse ; c'est l'analyse en émergence dont parlent Mucchielli et Paillé, qui va consister à un moment donné, autant à valider et vérifier la théorie en construction qu'à la générer. Le codage n'est dès lors plus un cadre puisqu'il alimente la recherche plus qu'il ne l'encadre ; c'est un sens émergent construit par consolidation. Voyons à présent comment.

2.4.1.3 La théorisation ancrée : une stratégie d'écriture basée sur la Grounded Theory (GT)

Anselm Strauss a longtemps travaillé sur une sociologie du travail s'intéressant aux interactions entre membres de l'organisation, à partir d'une doctrine qui s'appuie sur une ethnographie méticuleuse alimentant une réflexion menant à une théorie (Lebreton 2008). Or, le cheminement global qui s'est opéré dans notre étude relève d'une démarche d'analyse des faits par théorisation ancrée, inspirée de la théorie ancrée, ou Grounded Theory (GT) développée par Glaser et Strauss (1967). Les auteurs ont écrit un texte fondateur quant à cette approche théorique basée sur une lecture et validation perpétuelle du terrain d'où pourra émerger des théories novatrices, dans *The Discovery of Grounded Theory*.

L'analyse par théorisation ancrée s'inspire directement de la GT, a ceci près qu'en tant que stratégie d'écriture, elle se sert partiellement des forces et principes de la GT pour effectuer une recherche, qui sont essentiellement une grande souplesse et variété d'outils, mais aussi une validation par retour perpétuel au terrain, comme se fut le cas ici, tout en pouvant se libérer éventuellement de son aboutissement théorique. Ainsi, cette analyse peut ou non déboucher sur une théorie, ou ne retenir que le principe méthodologique général de procédure par allers-retours entre données terrain et cadrage conceptuel émergent, par validation itérative des conclusions que le chercheur énonce au fur et à mesure. Elle est donc plus souple quant à sa finalité, et si nous osons proposer un énoncé théorique plutôt que ne pas en faire l'exercice, nous avons cependant opté ici pour l'énoncé d'une proposition théorique expérimentale, évolutive, transposable, qui ne sera vérifiable qu'à postériori, plutôt qu'aux exigences d'une théorie finale assise qui nécessiterait aussi d'être validée à ce stade par expérimentation.

Voyons à présent les particularités communes à la GT comme à l'analyse par théorisation ancrée. Selon Glaser et Strauss (1967), la recherche qui consiste à classifier des données empiriques dans les cadres théoriques déjà établis ne favorise pas l'avancement de la science. Leur proposition a comme objectif de favoriser l'innovation par la suspension du recours à ces cadres théoriques existants.

Cette approche méthodologique favorise, selon les auteurs, l'innovation scientifique par une méthode d'enracinement de l'analyse dans les données de terrain, permettant de générer de nouvelles théories en sciences humaines et sociales.

L'instaurant comme un manifeste méthodologique revendiquant une façon différente de faire la recherche scientifique (Dey, 1999), la GT s'oppose à l'approche hypothético-déductive, où le chercheur postule à priori une hypothèse visant à déduire des explications de phénomènes, et où les données empiriques se limitent à des « exemples » issus d'un processus d'application d'une théorie existante afin de la valider ou l'invalider. Selon Glaser et Strauss, la recherche classique visant à classer des données empiriques dans les cadres théoriques déjà établis ne favorise pas l'avancement de la science. Leur proposition a comme objectif de favoriser l'innovation par la suspension du recours à ces cadres théoriques existants.

Guillemette (2006) précise que la GT se présente comme une approche inductive où l'immersion dans les données empiriques est le point de départ au développement d'une théorie sur un phénomène et par laquelle le chercheur conserve toujours le lien d'évidence avec les données de terrain. On parle ici de l'élaboration de « nouvelles » théories, plus ou moins liées à des théories existantes, ce qui justifie la prétention de la GT à favoriser l'innovation.

Le cœur de cette méthode d'analyse de données, est le retour continu comparant les produits de l'analyse et les données empiriques. L'analyse débute avec les premières collectes de données, et s'étire tout au long de la validation interne consistant à revenir au terrain constamment, pour vérifier l'adéquation entre les données déjà collectées, et l'analyse qui en est faite. La GT ne force donc pas une théorie existante à coller aux données empiriques issues du terrain de la recherche pour les interpréter, mais au contraire favorise l'émergence d'éléments de théorisation ou de nouveaux concepts supportés par les données de terrain et ce, tout au long de la démarche d'analyse.

Guillemette souligne quatre principes centraux dans la GT. L'induction est favorisée par la suspension des références existantes préalables.

En premier lieu, le chercheur suspend toute référence à des théories existantes, pour s'immerger au contraire totalement dans son terrain dont il cherche à extraire rapidement des données. Par la suite, il y a possibilité de comparer les données de l'analyse à d'autres concepts ou théories en favorisant d'autres lectures. Cela évite d'une part que les données soient « contaminées » par des concepts placardés sur celles-ci, qui en limiteraient la lecture et la compréhension en plus d'induire un biais, mais aussi cela favorise la créativité du chercheur afin de découvrir des énoncés pertinents et adéquats du phénomène qu'il étudie, ce qui favorise

largement un processus inductif libre. Le chercheur débute par une collecte de données de terrain dont il débute l'analyse immédiatement de manière théorisante, et ainsi de suite jusqu'à parvenir à une proposition théorique après divers épisodes alternant l'interaction sur le terrain, confrontation aux données, et validation des conclusions formées.

L'objet de recherche se précise de façon souple et tardive. Il impose une problématique quelque peu différente, vue de façon souple et large si elle doit indiquer une direction de recherche à suivre à priori (dans notre cas l'axe communicationnel favorisant les perspectives d'apprentissage et de socialisation) ou encore se définir par « work-in-progress » durant la recherche. C'est ce qui constitue la « La dialectique circulaire » entre collecte et l'analyse des données. Glaser et Strauss mentionnent que la GT exige de fusionner les opérations de collecte et d'analyse des données issues du terrain.

La méthodologie classique procède d'habitude de façon linéaire, séquentielle, tandis que la GT propose plutôt une approche en spirale, selon l'expression de Glaser (2001). Selon lui, le chercheur avance dans sa recherche en procédant par chevauchement des étapes, qu'il relie entre elles par comparaison, opposition, bref dialectique entre les faits durant toute sa démarche. Il revient donc continuellement sur ses données antérieures afin de les synthétiser, en vue d'atteindre un nouveau niveau de compréhension du phénomène (Glaser, 1978), surtout pour les enjeux centraux de cette méthode, que sont la collecte et l'analyse des données. Dès la première collecte de données, le chercheur procède à leur analyse inductive, qui vise à s'ouvrir à ce qui émerge des données, bref à « faire ressortir » des données de terrain la théorie relative au phénomène. Si des collectes subséquentes sont réalisées à partir des résultats provisoires de l'analyse progressive, ce sera en vue d'approfondir cette analyse tout en restant ouvert pour favoriser l'émergence de nouvelles compréhensions (Guillemette, 2006). Le chercheur revient à son terrain pour l'ajustage de sa théorie qui émerge peu à peu, et pour continuer de percevoir le phénomène de façon renouvelée (Glaser & Strauss, 1967).

La circularité de ces interaction entre théorie émergente et terrain s'applique à chaque étape de la recherche, de la construction de la problématique jusqu'à la rédaction finale et jusqu'au dernier moment, il est permis de procéder à de nouvelles collectes de données pour compléter tout ajustement théorique (Strauss, 1987).

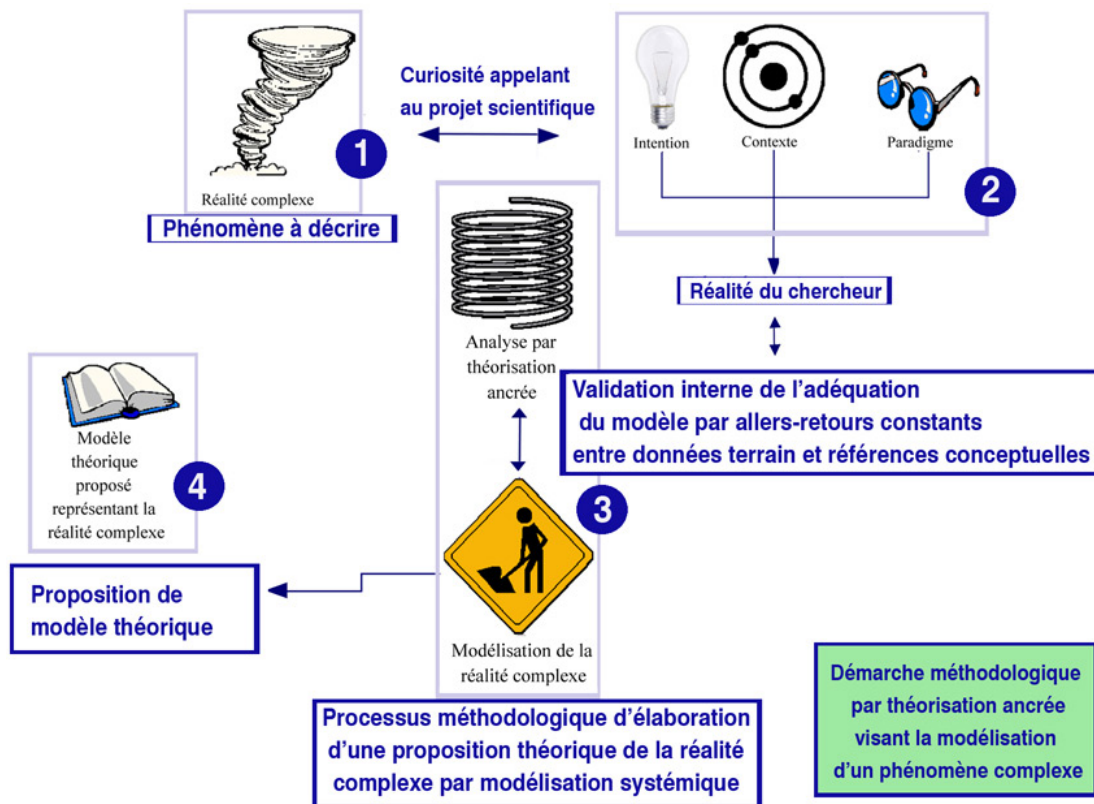


Figure 2.5 Démarche par théorisation ancrée visant la modélisation d'un phénomène complexe.

Il y a par ailleurs une procédure d'analyse « in-vivo » à opérer, car le chercheur doit être ici à l'écoute de ses données (Strauss et Corbin, 1998). C'est le caractère vivant de celles-ci, qui lui inspire des codes de catégories d'analyse tirés du langage des sujets observés, par exemple. Nous pouvons prendre ici l'exemple du code de catégorie opéré durant l'analyse de contenu des verbatim sous le label « good game », qui réfère à tout ce qui est l'esprit à la fois fair-play et chevaleresque des joueurs entre eux, soulignant qu'ils font la distinction entre les actes posés en jeu (et en compétition) et la courtoisie et respect entre joueurs qui se croisent physiquement en LAN).

Pour favoriser l'ouverture et l'émergence de « savoirs » à partir des données, le doute méthodique cartésien est requis, afin que le chercheur mette de côté tout préjugé et savoir antérieur à sa recherche afin de ne pas la biaiser. Il doit « savoir qu'il ne sait rien ».

De cette manière, le chercheur évite autant que possible de traiter des données empiriques qui passent par le filtre d'idées préconçues (Glaser, 1978), qu'il peut lister par écrit au départ, afin de repérer clairement ses biais personnels et les mettre ainsi entre parenthèses, qu'il pourra « ranimer » en fin de travail, pour confronter son analyse à d'autres points de vue. L'analyse des données s'opère en GT par un codage systématique par niveaux.

Le premier est le codage ouvert, qui s'inspire librement des données empiriques, où l'on retrouve les codes *in vivo*, et conceptuels les moins transformés possibles, donc très près du terrain.

Puis au second niveau, des codes sont créés par le chercheur, sans référence à des catégories préétablies. Guillemette précise sur ce point que « ce sont les concepts qui doivent s'ajuster aux données empiriques et non l'inverse ». Selon lui, la « montée » théorisante qui suit ce codage ouvert, doit se faire toujours en conservant le lien d'évidence avec les données brutes pour en assurer le critère de qualité de l'analyse, via la constante validation en confrontant données recueillies ou à celles de nouvelles collectes. C'est ce que nous avons fait en procédant à une comparaison de données issues de questionnaires en 2003 et 2007.

C'est ce que les auteurs de la GT appellent « l'emergent-fit », une confrontation constante entre les conclusions émergentes de l'analyse et les données empiriques pour ajuster toujours l'analyse au terrain, une procédure nommée « méthode comparative continue », qui vise à regrouper sous un même code tout ce qui est similaire, ce code devenant dès lors émergent. (Glaser & Strauss, 1967 ; Glaser, 1978, 2005).

Ensuite, vient le moment d'opérer des comparaisons, afin de préciser les nuances, similitudes et contrastes entre catégories émergentes. Ainsi naissent les éléments théoriques. De cette façon, le codage s'enrichit toujours de nouvelles données empiriques et le système catégoriel se raffine constamment, en se précisant et se rétrécissant par abstraction (ce qui explique « l'entonnoir inversé » illustrant notre démarche, présenté plus loin).

Là s'opère l'échantillonnage théorique du chercheur, qui est ce moment où le chercheur retourne au terrain et procède à une collecte de données empiriques dont la visée est la représentativité de ses résultats en regard du terrain et leur efficacité à soutenir l'émergence théorique.

L'échantillonnage théorique s'est ainsi fait quant à nous sur la base des équipes et d'équipiers ayant répondu à un questionnaire en 2007, sélectionnés sur une base aléatoire (tous les 10 formulaires reçus, nous demandions au sujet de passer l'entrevue). Ainsi, nous estimons qu'ils représentaient parfaitement la population du LAN, et que par ailleurs, leurs réponses permettraient l'approfondissement puis la saturation de notre objet, appelée saturation de l'analyse théorisante.

C'est le moment où le chercheur estime qu'une nouvelle collecte de données ne lui apprend plus rien de nouveau de son terrain (ce qui a été le cas avec le PURE LAN 2009), moment à partir duquel la proposition devient théorie bien assise.

Cette approche théorique nous a beaucoup aidé dans la version, très souple, que nous en avons retenue, qui est l'analyse par théorisation ancrée que nous avons opérée et qui s'en inspire directement. Notre démarche initiale réalisée sur le terrain dès notre premier pas dans un LAN, a en effet suivi sa procédure : nous avons effectué une cueillette de données analysées rapidement, pour distinguer les enjeux conceptuels et les inconnues à décliner sous forme de questions de recherche pouvant évoluer en cours de route, du fait de nos retours successifs sur le terrain. Nous avons aussi réalisé des procédures d'analyses complémentaires des données (analyse de contenu et lecture écosystémique) qui ont supporté la reconnaissance des concepts incontournables dans cette étude. Cela a permis de dresser une généalogie conceptuelle élaborée tout au long de l'analyse, recensant les apports d'auteurs intégrés peu à peu à notre cadrage théorique, selon ce qui émergeait du terrain.

Pour revenir sur l'analyse de contenu et les observations faites, nous avons procédé dans notre analyse à l'établissement de codes, tout d'abord vivants et très près des termes des joueurs que nous nous sommes peu à peu appropriés. Ils ont grandement facilité la compréhension des faits et leur description sous forme d'analyse discursive. Ces codes se sont par la suite fondus aux thèmes généraux qui les supportaient, dans notre « remontée » conceptuelle, faite en vue d'extraire l'essentiel du fonctionnement du LAN, en procédant par abstraction.

Aussi, l'adéquation de l'analyse par théorisation ancrée à toute notre démarche et la fidélité de son suivi relèvent du fait que nous avons cherché à collecter des données jusqu'au dernier moment, vérifiant et revérifiant nos conclusions auprès des personnes de la province disposant de la meilleure connaissance du phénomène pour l'avoir fait naître et supporté pendant 10 ans

(LQJR, Comité du LAN ETS), pour finalement en proposer, par une procédure d'abstraction, des concepts nés de l'extraction des données via leur analyse, de logiques inductives et déductives favorisant une compréhension globale du phénomène. Cette compréhension ayant pris la forme d'un modèle théorique, celui-ci a été rigoureusement éprouvé sur le plan conceptuel par le croisement de nos diverses analyses et surtout sur le terrain, par une vérification constante de nos conclusions auprès de sujets concernés, qui ont donc été mises à l'épreuve et largement validées in-situ.

2.4.1.4 La mise en place d'une théorisation

Le chapitre V expose l'élaboration progressive d'une proposition théorique, dont la portée est aussi présentée en conclusion. Selon Paillé et Mucchielli (2008), l'élaboration théorique naît de plusieurs facteurs concomitants : la familiarité avec les données, la mise à jour des cohérences issues de celles-ci, l'articulation de perspective par la mise en relation d'entités conceptuelles nées du travail d'analyse catégorielle (appelée catégories conceptualisantes, c'est-à-dire le regroupement de toutes les données référant par exemple au concept de l'identité, puis à la catégorie du sentiment d'appartenance, et son impact en regard des autres catégories connexes). Un à plusieurs retours par validation sur le terrain doivent ainsi être opérés à ce stade, pour s'assurer de la cohérence des conclusions élaborées, puis s'effectue enfin un resserrement analytique (que nous avons illustré par notre schéma d'entonnoir inversé au point 2.3), réalisé par intégration argumentative des divers concepts. Procéder par intégration argumentative implique que le chercheur va prendre la parole et proposer une compréhension qui résulte d'un long et patient travail d'écoute, d'annotation, d'écriture et de synthèse.

L'inspiration est facilitée par une convergence de facteurs allant de l'observation de situations particulières à l'analyse des sujets, voire aux résultats de recherches antérieures (Paillé & Mucchielli, 2008).

Finalement le tout peut s'opérer par une transposition schématique de la théorie (consultable ici au point au point 4.6, via le schéma du « Modèle du « LAN pédagogique » facteur d'apprentissage »).

« L'entreprise va donc nécessiter un travail de transposition schématique permettant de passer d'un plan linéaire à un regroupement et une constellation en lien avec l'argumentation. » (Paillé & Mucchielli, 2008).

Cela permet de casser le processus d'écriture par catégorie, souvent trop linéaire et qui ne permet pas de méta-regard sur le phénomène. Nous invitons en ce sens le lecteur à découvrir les nombreux schémas synthétisant la compréhension écosystémique du LAN qui a permis d'élaborer la théorie du LAN pédagogique, à partir des divers concepts nés du travail d'analyse des catégories issues des verbatim et des observations de terrain, consultables dans l'Appendice A.

Le schéma suivant résume les six étapes impliquées dans le processus de théorisation (Paillé, 1994).

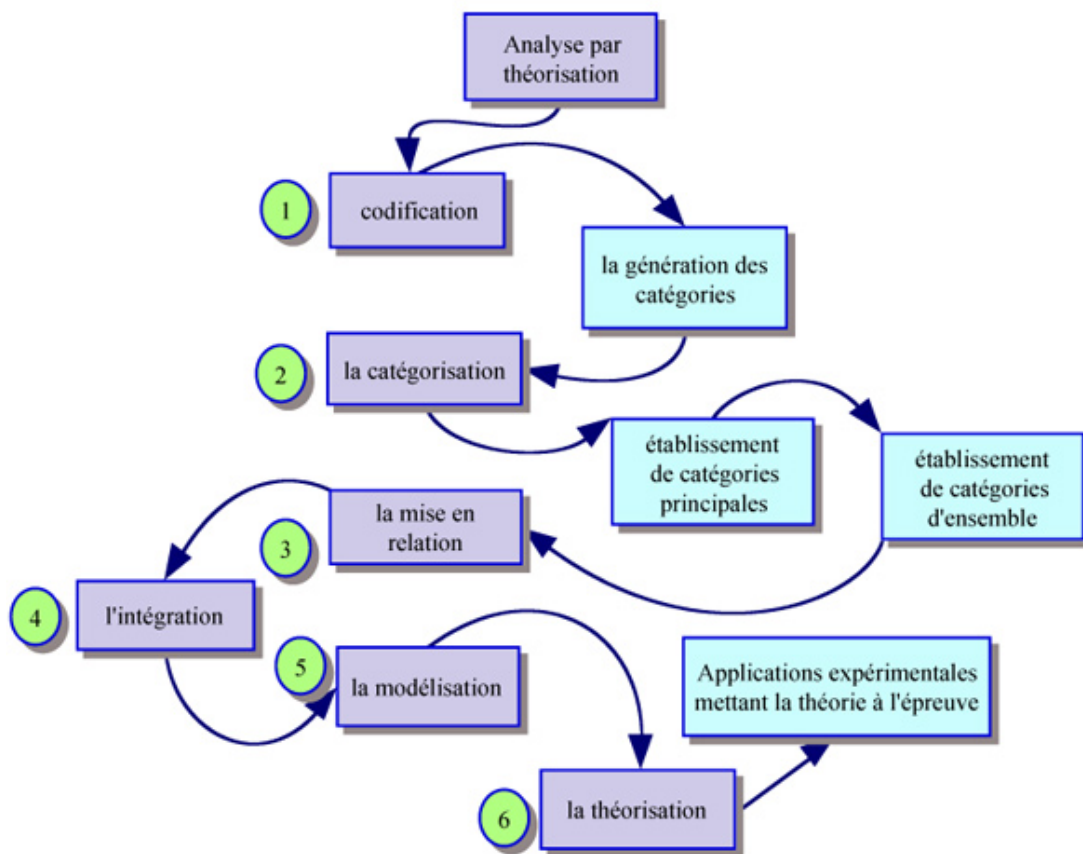


Figure 2.6 Les six étapes du processus de théorisation (inspiré de Paillé, 1994).

Selon Paillé (1994), il est possible dans le processus de théorisation, de ne pas nécessairement se rendre jusqu'aux dernières étapes, tandis que, par ailleurs, « le travail de théorisation n'est jamais une oeuvre achevée. »

2.5 Généalogie conceptuelle

De la généalogie des stratégies méthodologiques pour lesquelles nous avons optées, et dont nous venons ici de rendre compte, a découlé un cadrage conceptuel émergent ayant suivi le même processus d'établissement, où le temps joue un rôle-clé, de même, que notre retour référentiel constant à des auteurs fidèles à l'épistémologie constructiviste traitant des concepts qui se dégageaient de nos conclusions. Élaboré selon un principe de « work-in-progress », le cadrage référentiel évolutif que nous avons ainsi établi, nous pousse à nous arrêter ici un instant pour remonter le temps de la généalogie conceptuelle dessinée par notre démarche méthodologique. En partant de la liste de catégorie et de sous-catégories qui déclinaient les diverses facettes des trois thèmes originaux identifiés après la première vague de données récoltées (identité, apprentissage, socialisation), nous sommes ainsi remonté aux courants conceptuels pertinents qui s'y rattachaient.

Notre démarche a dû s'opérer de façon inductive, notamment pour étudier des catégories surgissant au contraire par le procédé du cas négatif, que nous recherchions en réfléchissant à chaque aspect des thèmes, en repérant les catégories moins explicites nées du listing des données fournies par les joueurs, par croisement aussi avec les notes et les photographies prises sur le terrain.

Ainsi, lorsque certaines catégories, qui auraient dû être naturellement citées (comme par exemple la question du genre, du fait de l'absence de considération envers la sous-représentation du genre féminin chez les joueurs), ne l'étaient pas spontanément, nous ajoutons cette catégorie comme sujet de discussion future en entrevue, à des fins de vérification de l'importance de celui-ci dans la réalité des joueurs.

Ceci a été permis du fait que nous avons gardé à l'esprit l'épistémologie de recherche qui est la nôtre, de type constructiviste, et son approche fidèle à la pensée complexe qui en découle et qui nous a notamment permis de traquer sur le terrain les paradoxes et les imprévus qui s'y observaient quand on aborde le tout d'une façon globale.

Ainsi, afin de s'assurer que l'analyse parcellaire des sous-catégories étudiées restait pertinente, nous sommes revenus à de multiples occasions sur le terrain, pour observer le LAN cette fois comme un tout, via l'écoute et la présence non participante du chercheur se laissant imprégner par l'événement et ses intervenants, afin de comprendre le rôle de chacun dans cet événement entrevu comme un système dont il s'agissait de repérer les organes et d'identifier la fonction, par un principe d'analyse écosystémique du LAN, opéré, dans sa phase d'analyse par théorisation, la lumière de la Théorie de l'activité.

Finalement, tout au long du processus, le retour sur le terrain visant à valider les conclusions émergentes, a surtout permis de « remonter l'horloge », le « tout » du LAN party, pour en envisager cette fois la fonction utilitaire (que produit ce contexte ludique, à quoi mène-t-il? Comment fonctionne-t-il? Quels rapports entretient-il avec son environnement?) au lieu de réduire les données pour en comprendre seulement les parties, comme l'approche scientifique positiviste classique tend à le faire.

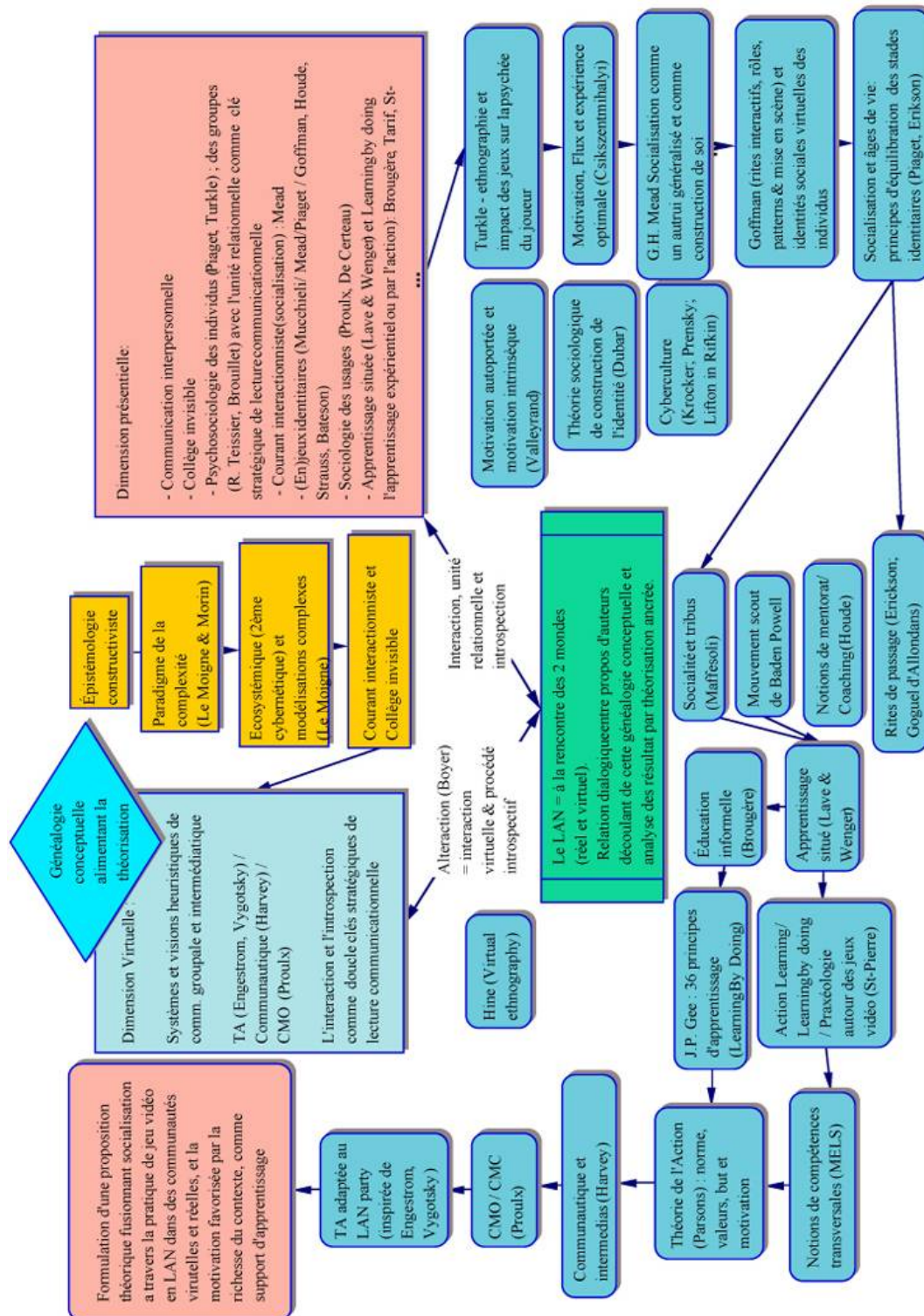


Figure 2.7 Généalogie conceptuelle ayant servi de cadrage référentiel évolutif.

Comme on l'observera sur le schéma 2.6, l'enjeu conceptuel central autour duquel s'articule l'analyse par théorisation du LAN est l'interaction, pour la dimension présentielle du phénomène, devenue « alteraction », telle que nous l'avons définie plus tôt, dans les mondes virtuels. (ajouts à faire : explication du schéma)

La conclusion portée à notre travail s'est vue finalement opérée en profondeur à l'aide d'une analyse par théorisation à la fin de toutes ces étapes, afin de vérifier l'état de la question dans les théories existantes et à défaut d'une théorie adaptée spécifiquement à notre sujet pour en vérifier la validité ou non, d'en proposer une.

L'ensemble de la démarche relève donc de la théorie ancrée, qui part du terrain pour remonter au concept, valider ou invalider les conclusions et ainsi de suite jusqu'à saturation des données, et élaboration d'une proposition théorique, qui résume la dernière phase méthodologique de cette thèse.

2.5.1 Protocole d'enquête

Nous avons opté pour une approche qualitative de notre terrain, plus adaptée à l'étude d'un écosystème sociotechnique composé d'humains et des dispositifs réseautiques qui y sont intimement liés. Comprenons qu'ayant déjà entrepris un début de collecte de données par observations et photos dès 2002, dans une logique exploratoire face à un terrain émergent, nous avons préféré opter pour un chapeau méthodologique composé pour mieux comprendre notre sujet. L'étude de cas qui englobe l'ensemble de la démarche, a permis cette souplesse, favorisant un échantillonnage de données (entrevues vidéo, collecte des données via les questionnaires et observation in situ menée durant plusieurs LAN).

À travers son approche "in-situ" des usagers de l'ordinateur, Turkle (1984) a inspiré nos premiers choix d'outils méthodologiques. Son approche ethnographique, qui a fait ses preuves de par la qualité d'avant-garde de ses travaux sur les jeux vidéo dès 1984 est remarquable, et nous a guidé pour rendre compte des interactions entre joueurs et groupes sans les gêner. En adoptant le même principe de l'étude de cas des sujets, nous avons pu illustrer nos concepts et observations de multiples anecdotes révélatrices.

Aussi, sur le plan des interactions individuelles et de leurs relations interpersonnelles, nous nous sommes inspirés de la méthode de travail d'Ervin Goffman afin de dégager des

« patterns » ou rituels au sein du LAN, à l'aide d'outils tels que la tenue de journal ou la photographie. Cette approche nous a permis de décrypter les mises en scène entre individus et entre équipes, dans un LAN.

L'approche de Goffman met l'accent non sur l'individualité, mais bien sur l'interaction entre individus. Il y avance, à l'aide d'un concept de métaphore théâtrale développé dans *La présentation de soi* (1973), que les personnes en interaction peuvent être entrevues comme des acteurs qui mènent une représentation. Dans *Les rites d'interaction* (1974), il parle de « métaphore du rituel » pour rendre compte des rencontres en face à face. Sa façon de privilégier l'observation participante nous aura beaucoup inspiré : elle a été d'une forte utilité pour analyser nos sujets en action lors d'un LAN, notamment afin de mettre en lumière tous les procédés de communication refoulés, mais reconnaissables aux gestuelles non verbales, à la hiérarchie et au leadership à l'œuvre au sein des communautés des joueurs.

Ainsi, il est des équipes où le leader est clairement le meilleur joueur (celui dont les statistiques de jeu sont les plus élevées) et d'autres équipes où ce sont ses valeurs humaines, l'autorité et la diplomatie dont il fait preuve, qui comptent comme critères le définissant comme leader.

Finalement, pour circonscrire le terrain de recherche du LAN party qui nous était totalement inconnu en partant, et sur lequel il n'existe que peu de littérature ou de recherches effectuées par d'autres chercheurs; nous avons commencé par enquêter sur place, observer le déroulement du LAN et prendre contacts avec des joueurs in-situ. Cela s'est fait lors de LAN parties d'ampleur moyenne (moins de cinquante joueurs), en procédant par observation et en interrogeant les sujets au hasard. Nous avons par la suite procédé de façon cyclique, revenant à plusieurs reprises sur le terrain, et opérant plusieurs collectes de données, selon une approche en spirale de notre objet de recherche, s'appuyant sur la méthode systémique et la GT dont l'approche découle. Pour ce faire, nous nous sommes inspirés de la démarche méthodologique développée par Brouillet (1992), dans sa modélisation de la relation andragogique, ayant supporté l'émergence d'un cadre conceptuel, puis d'un autre, légitimé par les résultats d'analyse des collectes de données itératives, effectuées sur le terrain.

2.5.2 Outils d'investigation (collectes de données)

La modélisation en spirale que nous avons effectuée s'inspire de celle de Brouillet, qui a cependant été adaptée aux particularités de notre analyse par théorisation ancrée. Elle permet d'identifier les divers moments respectifs de collecte et d'analyse de données, ainsi que la façon dont ils se sont articulés.

La modélisation en spirale est une procédure dynamique du fait du déséquilibre puis rééquilibrage constant des données qu'elle suppose, où une « spire » désigne un tour complet de retour sur une conclusion temporaire, issue de la fusion entre généalogie conceptuelle établie tout au long de la démarche et conclusions issues des données terrain analysées (via intégration, analogie, dépassement ou rejet entre données et auteurs), et dont la pertinence est évaluée par validation interne (retour au terrain).

Elle s'appuie sur le travail de Bateson (1984) procédant dans son analyse sur « la Nature et la Pensée », par alternance entre classification et description d'un processus. C'est cet aller-retour constant, cette dialectique, entre données et cadre de référence qui justifie ici l'analyse par théorisation ancrée, dont nous symbolisons le processus en spirale illustrant la validation interne des conclusions émergentes entre données et concepts, dans le schéma suivant, inspiré de la « Procédure d'investigation en spirale » de Brouillet (1992).

Pour mieux répondre à la réalité de notre démarche, nous avons choisi de présenter la spirale de la recherche à l'inverse de Brouillet (voir figure 2.3), c'est à-dire en forme d'entonnoir inversé. Ceci parce que nous estimons que plus nous avançons dans la procédure d'analyse des données du terrain, opérées dès le départ, dont la richesse est infinie et qu'il nous faut sélectionner selon nos objectifs de recherche. Plus nous limitons la compréhension du terrain à une analyse de celui-ci, modélisant certes toute son ampleur pour rendre compte de ses divers aspects, mais via cet exercice d'abstraction, c'est la richesse du phénomène initial qui se voit de plus en plus réduit à l'axe d'analyse choisi. Finalement, d'un événement social complexe dont notre analyse par théorisation ancrée souhaite rendre compte, nous aboutissons à une lecture abstraite et simplifiée du fonctionnement d'un LAN pédagogique transposable à d'autres domaines d'études et qui est en fait une partie du tout, que nous avons tenté de faire à son image, mais qui ayant été simplifiée, exige une présentation non pas élargie du phénomène

en cours d'analyse, mais de plus en plus focalisée sur nos axes de recherche (apprentissage et socialisation).

Brouillet énonce qu'un niveau est un lieu de passage à un état intermédiaire entre les données recueillies et le cadre où s'opère la double description, en vue de favoriser des compréhensions nouvelles, de l'information, c'est-à-dire cette « différence qui fait la différence » (Bateson, 1980). Nous ajoutons que cette approche dialectique permet ainsi d'atteindre un niveau hiérarchique supérieur dans la compréhension spécifique d'une dimension d'un phénomène, un « méta » regard sur ce dernier. Le niveau supérieur de la spirale induit donc qu'il y a synthèse de l'étape antérieure, et approfondissement du tout par le biais d'une nouvelle spire, et ainsi de suite jusqu'à l'élaboration, ici, d'une proposition théorique.

2.5.2.1 Première vague de collecte générale de données (2003)

Nous avons effectué une observation non participante des LAN dès le départ, notamment via la tenue d'un journal de bord et des photographies. Concernant la prise de notes dans un journal, nous nous sommes inspirés des trois fonctions permises par la tenue d'un journal selon Winkin, leur efficacité nous aidant à mieux comprendre notre terrain. Selon lui, la première fonction du journal est cathartique, et elle consiste en un suivi régulier visant à identifier toute émotivité ou subjectivité mal placées (en tenant deux colonnes, une pour nos observations et une pour des relectures postérieures, qui renforcent un suivi et une discipline de lectures successives de nos notes). « Le travail entre vous et votre journal, c'est du travail de maîtrise de contre-transfert. Le journal sera le lieu du corps-à-corps avec vous-même, face au monde social étudié » (Winkin, 2001, p.147).

Comme la deuxième fonction du journal est empirique et consiste à tout y relater, peu importe l'ordre et l'importance des faits notés, dans le but d'y développer une méthode de transcription efficace et rapide, nous avons procédé également ainsi. La troisième fonction du journal, réflexive et analytique, nous a permis quant à elle de conserver en marge, dans une colonne gardée sur la gauche de nos pages, tous commentaires postérieurs aux faits retranscrits. Au fil des relectures successives et du temps passé à relire parfois des faits redondants, des configurations (ou « patterns ») sont ainsi peu à peu apparus sous nos yeux. Fruits de notre

travail, ces annotations sont la base des généralisations que nous avons pu opérer sur notre terrain.

« Ce sont des récurrences comportementales qui nous amènent à parler en terme de règles, sinon en termes de codes. En fait il s'agit d'impressions de régularités. Quand vous écrirez votre rapport final, vous reprendrez ces émergences de « règles » pour proposer des énoncés de nature généralisant. »

Il convient de décrire comment les pratiques de socialisation s'opèrent par le biais des technologies ludiques, tout d'abord via une approche ethnographique originale, qui nous aura permis d'observer depuis l'intérieur un clan typique de joueurs amateurs québécois, lors de LAN suivis in-situ. Le but consiste ici à relever, comprendre et souhaitons-le révéler, les mécanismes de socialisation qui s'y opèrent, en observant et notant certains comportements, y compris avec leur propre avatar en cours de jeux.

Ainsi, nous avons étudié avec un souci constant d'objectivité et de minutie les interactions qui s'opéraient non seulement entre joueurs en présence, mais aussi simultanément - et c'est l'originalité de notre apport méthodologique, les relations tissées entre les joueurs et leurs propres avatars au sein des mondes virtuels. Nous avons donc choisi une approche méthodologique novatrice, en observant nos sujets à divers niveaux (réels et virtuels), afin d'opérer ce que j'appellerai une double approche ethnographique. Cela devrait nous permettre non seulement de broser un paysage fort intéressant pour mieux comprendre les mécanismes communicationnels à l'œuvre dans un LAN. Cela permettrait aussi de révéler ce qui n'était pas visible à l'œil nu, par-delà les corps des joueurs en présence dans la salle. Ceci en fait la motivation première à la présence de ceux-ci : nous voulons parler de leur immersion ludique dans un monde virtuel, opérée par le biais d'un avatar qu'ils dirigent et dont on sait fort peu quant aux liens que les joueurs entretiennent avec lui.

Cette approche ethnographique pour trois espaces différents, dans notre étude s'avère novatrice car elle s'opère par le biais de trois *ethos* ayant des particularités propres. Elle consiste à décrire et analyser les joueurs et leurs relations avec leur clan et la communauté des joueurs, et le faire également via une seconde approche, virtuelle cette fois, pour suivre l'évolution de leurs avatars, ces personnages virtuels manipulés par les joueurs et qui incarnent pour la plupart d'entre eux, leur alter-ego en jeu.

Il existe un autre *ethos* à envisager à l'occasion d'un LAN : ce troisième espace d'analyse possible concernerait la relation et l'identité en constante évolution, entretenue entre les joueurs et leurs avatars. Elle s'incarne ainsi en une entité quelque peu cyborgienne du joueur et de son avatar, symbolisant une sorte de dialogue qui évolue constamment entre le personnage du jeu et le joueur qui le dirige, où anthropomorphisme et transfert sont à leur comble, et incarnent une tierce identité, à la fois mi-humaine et mi artificielle, mi actuelle et virtuelle, à cheval sur deux mondes. James Paul Gee en fait aussi mention dans son approche sur « les trois identités d'un joueur »⁴⁷ :

« A third identity that is a stake in playing a role playing game, is what I will call a projective identity. [...]. This is the hardest identity to describe but the most important for understanding the power of [RPG, role playing] games. I will represent this identity as "James Paul gee as Bead bead" where the world "as" is italicized to indicate that, in this identity, the stress is on the interface between – the interactions between – the real-world person and the virtual character. In my projective identity, I worry about what sort of "person", I want my character in the game to be, what type of history I want her to have had by the time I am done playing game. I want this person and history to reflect my values, though I have to think reflectively and critically about them, since I have never had to project a half-elf in the real-world before. But this person and history also reflect what I have learned from playing the game and being Bead in the land of Arcanum. A good role-playing game makes me think new thoughts about what I value and I do not.”

Bien qu'opérée telle qu'exposé plus haut, l'ethnographie que nous avons menée s'est aussi intéressée, dans une certaine mesure, aux joueurs dans les mondes virtuels. Bien sûr nous souhaitons mettre l'accent sur les interactions observables in-situ, mais à de nombreuses occasions, nous avons pu observer le comportement des avatars en jeu dirigés par les joueurs, en superposant ces actes virtuels aux échanges qui avaient aussi lieu dans la réalité des joueurs, assis côte à côte. Dans ce domaine, nous soulignons l'apport de l'ouvrage « Virtual Ethnographie » (Hine, 2000) qui aura été ici une référence précieuse en ce sens, puisque le LAN party peut s'avérer le lieu privilégié d'une enquête comparative de deux univers superposés.

⁴⁷ Gee, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy ». Palgrave, MacMillan 2004.

“Ethnography is a qualitative field of research intended to construct in-depth depictions of the every day life events of people, through active researcher participation and engagement (Emerson, Fretz, and Shaw, 1995, Fetterman, 1998, Spradley, 1979). Miller and Slater (2000) write that the term virtuality "... suggests that media can provide both the means of interaction and modes of representation that add up to 'spaces' or 'places' that participants can treat as if they were real". We counter this definition, in that, even though the places are not geographically bound, they are real. As such, they are embodied, sense dependent, and not fictive. Virtual ethnography, then, suggests a method in which one actively engages with people in online spaces in order to write the story of their situated context, informed by social interaction. (...) At this time, textual conversation is the essential and most common element of virtual ethnography. (...) Further, we suggest that it is consistent with the practice of online work to study the process online as well as this recognizes the long and honored tradition of ethnography that situates the research directly in the actual field being studied.”⁴⁸

Ici aussi, le tout relève de l’observation, de la prise de notes de gestes d’énervement, d’implication, mais aussi de quelques échanges avec les sujets observés en cours de partie, en suivant leur interaction et choix posés via les déplacements et actes de leur avatar, en jeu. Le tout a permis de mettre en évidence, selon le principe hologrammatique de la pensée complexe selon Morin, que les gestes posés par le joueur deviennent des choix transposables à l’identité réelle, plus ou moins assumée, du joueur face aux événements réels.

Dans ce sens, et pour montrer la symétrie du dialogue possible entre données tirées du virtuel et données tirées du réel, nous avons par ailleurs réalisé une expérience intéressante sur l’impact et l’implication du jeu vidéo sur le corps des joueurs. Nous avons donc effectué des relevés de données biométriques avec l’accord de joueurs, lors de finales de deux matches en 2005⁴⁹. L’un a eu lieu à l’occasion du LAN Evarena que nous nous étions chargé d’organiser en vue de réaliser une observation participante de LAN, et l’autre à l’occasion d’un match très médiatisé et suivi par le public, entre une équipe féminine (celle des Frag Dolls) et une masculine, lors du Festival Arcadia. Nous avons alors placé des diodes rattachées à un cardio-fréquencemètre sur les deux chefs d’équipe pour contrôler leurs battements de cœur et paliers respiratoires durant le match. Nous avons ainsi constaté, ainsi que le public (la foule pouvant suivre les résultats sur un écran de projection), que le facteur de stress lié aux enjeux favorisait

⁴⁸ Source (site universitaire de l’auteur): http://www.cjlt.ca/content/vol29.2/cjlt29-2_art-5.html

⁴⁹ Lors du Lan Evarena tenu à l’UQAT les 14 et 15 mai, puis lors du match du 05 nov. 2006, opposant l’équipe féminine des Frag dolls contre les testeurs de Ubisoft sur un de leurs jeux.

des écarts très révélateurs quant à l'émotivité de l'individu, mise à rude épreuve durant le match (voir aussi le point concernant la gestion des émotions, au chapitre IV).



Figure 2.8 Utilisation du cardiofréquencemètre sur des finalistes, mesurant l'impact physiologique d'actions menées en jeu. (Photographies autorisées / C. Sirois)

En résumé, renseigné par nos premières observations sur le terrain et quelques thèmes intéressants s'étant dégagés de nos premières conversations échangées avec les joueurs, nous avons assez tôt été guidé par trois inconnues préliminaires se dégageant du tout : celles d'identité, de socialisation et d'apprentissage.

Pour les documenter, nous avons procédé de façon intuitive en effectuant des observations non participantes (par photos, prises de notes, etc.) et commencé à bâtir un questionnaire définissant les grands thèmes et questions qui nous venaient à l'esprit pour mieux connaître les sujets de cette étude, leurs habitudes et motivations. Nous avons élaboré un formulaire de quarante-sept questions, destinées à nous permettre de disposer d'un portrait général des mœurs et profils de nos sujets, en les distribuant dans les LAN les plus populaires mentionnés (LAN ETS, CORELAN, LAN ATI, PURE LAN, etc.).

Ce questionnaire était destiné à être rempli par le plus grand nombre de participants de grands LAN party (tel que celui de l'ETS ou le LAN ATI comptant plusieurs centaines de joueurs réunis pour 2 à 3 jours de compétition). Le 1^{er} questionnaire, sur papier, a été distribué à tous les joueurs du LAN ETS 2003 qui s'est tenu dans l'institution québécoise du même nom. De tous les questionnaires anglais ou français remis aux 380 compétiteurs, 81 formulaires nous ont été retournés, dont 41 retenus pour cette étude car intégralement remplis.

Une première vague de questionnaires a été remis en 2003 lors du LAN ETS 2003 (consultable en annexe). Ils ont été distribués via une feuille imprimée recto-verso et déposée, avec l'accord de la direction des LAN, sur les claviers d'ordinateur de chaque participant. Cette feuille contenait nos noms, la nature de cette étude doctorale en communication, nos coordonnées complètes et email, ainsi qu'une mention sur la portée et la nature de cette enquête, dont les données seraient détruites par la suite afin de respecter un total anonymat. Elle mentionnait la totale liberté des répondants d'y participer ou non et leur offrait la possibilité de nous contacter pour avoir accès aux statistiques générales qui en seraient tirées. Enfin, le questionnaire comprenait autant des questions fermées, à des fins statistiques, via des QCM (questionnaire à choix multiples), que d'autres, ouvertes, offrant des espaces lignés

vierges, pour supporter des réponses libres nous en disant plus sur l'opinion spécifique du joueur⁵⁰.

La moitié des questions nous a permis d'opérer un premier recensement des joueurs (âge, sexe, origine géographique, nombre d'années de pratique de jeu, durée hebdomadaire de temps de jeu et préférence sur les types et pratiques de jeu vidéo, historique de l'équipe etc.), et l'autre moitié d'obtenir des données plus ouvertes et soumises à la libre interprétation des joueurs, sur des sujets aussi divers que les impacts psychologiques et sociaux qu'impliquait le jeu vidéo dans leur vie.

Ainsi, certaines réponses aux questions nous ont permis de retracer l'historique et l'origine de la constitution de la plupart des équipes de participants, mais aussi de considérer leur vision philosophique du jeu vidéo et de la place qu'il occupe dans leur vie, tout en nous renseignant sur leurs rapports avec leurs proches (famille ou conjoints), ainsi que la perception de ces derniers de leur pratique. Nous les avons aussi interrogés pour connaître leur opinion sur la question de la violence ou de la dépendance au jeu, sur l'intérêt qu'ils trouvaient à participer à des LAN parties, et bien sûr sur ce qu'ils pensaient avoir appris à travers les jeux vidéo. Enfin, des questions portant sur leur santé, à savoir si les jeux troublaient leur sommeil ou leur rêves nous ont aussi été très précieuses. Cette abondance de questions nous aura donc permis de définir un profil type assez poussé des joueurs amateurs de LAN party au Québec, suivi dans le temps de façon fiable et rigoureuse, et qui offre une première banque de données sur le sujet.

C'est en identifiant certains types de réponses communs et comparables entre joueurs, que se sont peu à peu vérifiés et dégagés les concepts-clé d'un premier cadrage de référence pour vérifier la pertinence de nos questions de recherche et pour donner une ligne directrice à notre généalogie conceptuelle. Rappelons que nos 2 questions de recherche de départ portent sur les origines, mœurs et objectifs des joueurs. Sur le plan individuel et collectif nous nous sommes donc intéressé aux questions d'identité et de socialisation, qui sont prédominantes dans les données issues de notre première vague. Notre seconde question, qui porte sur les possibilités d'un apprentissage potentiel en LAN party par les joueurs, nous a permis dans nos observations, de mettre en effet en lumière les concepts de motivation mais aussi d'apprentissage (sous le vocable plus spécifique de développement de compétence). Nous

⁵⁰ Le questionnaire vierge-type est joint en Annexe A.

présentons un résumé de ces découvertes dans la seconde partie de la thèse consacrée à l'interprétation des données. Mais nous allons à ce stade montrer comment nous avons poussé plus loin l'analyse du tout, afin de combiner notre approche exploratoire et ethnographique, en les mettant à l'épreuve d'un exercice de saturation des données et es données plus précises et complémentaires 'un portrait , du fait d'un besoin de systématisation et de généralisation des réponses, nous amenant, par .

2.5.2.2 Deuxième vague de collecte générale de données (2007)

Notre première approche étant exploratoire et essentiellement ethnographique, les questionnaires de 2003 avaient surtout servi à bâtir les premières statistiques disponibles pour dresser un paysage général du LAN party ; c'était également un pré-test permettant de dégager les grandes lignes des sujets les plus intéressants et qu'il serait ensuite intéressant de creuser en entrevues plus poussées auprès de joueurs et d'équipes d'un second LAN important, que nous mènerions quelques années plus tard. Celui-ci allait être le CORELAN 2007.

Ainsi, une seconde distribution de questionnaire se fit quatre ans après celle du LAN ETS 2006, cette fois dans un événement tenu au CEGEP E. Montpetit, rassemblant plus de 250 joueurs en octobre 2007. Il comprenait les mêmes questions, mais cette fois via un questionnaire en ligne et non plus sur papier, par lien internet affiché et accessible sur le fond d'écran de chaque ordinateur de joueur, lors de la compétition. Ceci a notamment favorisé la complétude d'un plus grand nombre de questionnaires, car nous avions manqué de crayons pour les questionnaires de 2003, ce qui avait entraîné un bas taux de retour de questionnaires complétés (41 sur 300, contre 78 sur 250 en 2007).

78 questionnaires ont été complétés en ligne, dont 10 en anglais (pour des ontariens, américains, etc.). Tous les joueurs ont été informés de l'objet de cette recherche au micro sur la scène principale du LAN, y compris de l'anonymat observé pour la diffusion des données, et de l'éthique de notre démarche, chaque participant ayant accepté nos conditions de recherche (le certificat d'éthique de cette recherche est consultable en annexe).

De ce bassin de questionnaires remplis par les participants du CORELAN 2007, nous avons ensuite effectué un premier tri des joueurs dont les réponses seront non pertinentes, en écartant les professionnels comme ceux totalement débutants (donc n'ayant jamais joué en équipe ni en

LAN auparavant). De ce groupe d'individus constituant notre échantillon de sujets ciblés concernés par cette étude (des joueurs amateurs), nous avons procédé de façon systématique et aléatoire en tirant au sort les noms d'une dizaine de sujets afin de les interviewer, individuellement ou en équipe lors d'entretiens en profondeur visant à vérifier les résultats et portées des concepts-clé s'étant dégagés de l'analyse des questionnaires de 2003. Nous avons tiré au sort tous les noms, en suivant l'ordre d'arrivée des questionnaires reçus sur le serveur, afin de définir les sujets interrogés. Tous les 2 noms, nous demandions à l'équipe du sujet au complet si elle pouvait participer à l'entrevue. 2 sujets et 1 équipe ont ainsi décliné la proposition, ce qui nous a amenés à choisir le nom suivant de la liste en l'interrogeant sur son acceptation, ou non, de participer à l'entrevue.

Nous avons interviewé les sujets du samedi au dimanche matin de 16h à 02h du matin, seul ou en équipe, en leur demandant de se déplacer à la salle D.0126 (Laboratoire informatique du Campus UQAT du Cégep E. Montpetit). Ils ont accepté les conditions de cette recherche ainsi que d'être filmés, sachant qu'ils pouvaient, à tout moment interrompre ou refuser de répondre à nos questions avant d'être filmés pour l'entrevue.

Nous disposions dès lors de dix entrevues qui ont duré entre vingt et quarante minutes pour approfondir les thématiques et questions abordées dans le questionnaire en ligne précédemment rempli par les sujets, dont 4 entrevues individuelles et 5 entrevues d'équipe. Par le jeu du hasard, un des individus interrogé faisait aussi partie d'une équipe de joueurs interrogée en groupe. Deux équipes n'étaient pas au complet (l'une parce qu'un des joueurs dormait à ce moment-là, la seconde parce que deux membres sur cinq procédaient alors aux inscriptions aux divers tournois au nom de leurs équipiers, les inscriptions se déroulant sur une période de temps limitée).

Nous avons arrêté de réaliser des entrevues après en avoir réalisé une dizaine, jusqu'à ce qu'il nous soit apparu évident que nous n'apprendrions plus rien de nouveau. En effet, de ces dix entrevues passées avec des joueurs qui avaient complété le questionnaire et tirés au sort, six ont été retenues qui faisaient à elles seules le tour, jusqu'à saturation, de l'ensemble des informations fondamentales fournies par les sujets de notre terrain (les quatre restantes faisaient état de données redondantes). En fait, nous souhaitons vérifier que nous avons abordé et envisagé l'ensemble des sujets possibles étudiés dans un LAN avec nos divers approches. Cette

phase qui prend en effet le nom de « saturation des données », est indispensable car elle permet de s'assurer que l'on a fait le tour d'une question, et que l'on n'apprendrait rien de plus, même s'il fallait procéder à une nouvelle collecte.

Sur le fond, nous avons utilisé avec les sujets interrogés des questionnaires semi-directifs traitant de nos trois grands thèmes, conçus sur la base des premiers résultats de questionnaires de 2003, afin d'orienter des entrevues d'une durée de 20 à 30 minutes. L'objectif était ici d'approfondir les profils généraux, de cas particuliers, dans le respect des principes dialogique et hologrammatique du paradigme de la complexité sur lequel nous nous basions. Les entrevues se sont donc déroulées auprès de sujets ayant bien voulu répondre à notre demande pour parler de leurs relations dans le groupe, de leurs tactiques et stratégies de jeu; de considérations identitaires et d'appartenance, de l'historique de leur équipe, ses objectifs, etc. Les sujets interrogés ont été choisis au hasard, par « piochage » des noms, tous les dix questionnaires remplis, en vue de disposer d'un échantillonnage représentatif d'un ensemble comprenant autant de cas-types, qu'atypiques. Ainsi nous aurions peut-être des réponses spécifiques aux interrogations nées de l'épluchage des premiers résultats, mais aussi l'apport de considérations psychosociales fournies par les joueurs, et ne pouvant transparaître dans des questionnaires, allait enrichir les données générales nées de statistiques et de tableaux de réponses ouvertes, catégorisées en thèmes, nous amenant à réaliser notre 2^e vague d'enquête. Nous pourrions dès lors disposer de données particulières et détaillées que de données générales, afin de débiter un processus de théorisation nous permettant d'élever notre niveau de compréhension du LAN à un niveau plus abstrait.

Sur la forme, nous avons précisé en début d'entrevue quel était le but de notre étude; que les entrevues étaient filmées pour fin d'analyse et retranscription, dans le plus strict respect de l'anonymat des joueurs pouvant accepter ou non de répondre aux questions. Nous avons mentionné que les vidéos seraient détruites une fois cette étude doctorale terminée. Les entrevues ont débuté dès que nous avons eu fini de recevoir les questionnaires remplis en ligne par les participants du CORELAN 2007 l'ayant accepté.

Par la suite, toutes les entrevues vidéo ont été transcrites en verbatim (rédaction écrite des propos tenus d'après les vidéos, mais aussi des gestuelles et autres informations non verbales venant donner du sens aux échanges qui ont lieu devant le chercheur. Ainsi nous avons

pu débiter une analyse de contenu, en empruntant à la méthode Morin-Chartier sa procédure de codage.

Les verbatim ont été étudiés, découpés et codés rigoureusement d'après la méthode d'analyse de contenu Morin-Chartier. Celle-ci permet de coder de façon systématique et détaillée chaque unité d'information énoncée par les sujets interrogés selon une méthode simple et efficace, qui bien que longue à réaliser, s'avère facile à appliquer et très rigoureuse quant à la fiabilité de ses résultats. Une unité d'information est une information donnée par un sujet, qui peut être élastique en termes d'ampleur de contenu, de quelques mots à plusieurs phrases, mais qui se démarque par le fait qu'elle ne traite que d'une seule thématique à la fois. La première étape a donc consisté à s'entendre sur une uniformité de travail avec les deux autres codeurs. À ce stade de cette étape de la recherche, il était impératif et pertinent de découper chaque transcription des entrevues en autant d'unités d'informations pertinentes que nécessaires. Il fallait aussi s'assurer que chaque codeur aurait procédé de la même façon à la place de l'autre.

Nous avons alors débuté le découpage des verbatim en UI (voir en Annexe 4, l'extrait de l'entrevue 01 où a été appliqué ce procédé). Ces codes se sont avérés de précieux indicateurs qui nous ont permis d'appliquer peu à peu, avec précision, nos concepts sur les propos des joueurs afin de répondre (en nous recentrant sans cesse dessus), à nos questions de recherche, omniprésentes en cours d'analyse. Une fois débutée l'analyse de contenu, nous avons procédé par regroupements des catégories émergeant du texte, lesquelles sont venues confirmer ou diminuer les concepts porteurs du projet (identité, socialisation et apprentissage), et ont surtout permis d'en découvrir de nouveaux, comme celui de motivation.

Finalement et pour conclure sur cette deuxième phase de collecte de données, nous disposons dès lors, pour connaître, comprendre et analyser le LAN party, d'observations sur le terrain, de résultats quantitatifs et qualitatifs ressortant de l'utilisation des questionnaires remis à de grandes quantités de sujets des LAN parties d'envergure au Québec, et d'une analyse de contenu en profondeur de verbatim d'entrevues permettant de vérifier de façon approfondie et détaillée nos inconnues de recherche. Deux entrevues d'organiseurs ayant assisté l'historique des LAN au Québec (Jonathan Marcil du LAN ETS; Benjamin Duval de la LQJR) ont été aussi réalisées pour s'assurer de la validité de nos résultats auprès d'experts, en 2009.

Quelques références bibliographiques directes traitant des LAN (assez rares) et plutôt axées sur la socialisation de joueurs de jeux en réseau non local (Internet) sont aussi venus enrichir notre corpus général.

Il ressort de tout cela une analyse du LAN party s'étalant de 2002 à 2009 auprès des clientèles amateurs de ces LAN, basée sur une étude de cas axée sur des perspectives de recherche multiples et complémentaires, bien que restreintes et circonscrites aux concepts d'apprentissage et de socialisation, lus sous l'angle interactionniste et répondant à nos questions de recherche initiales.

2.6 Protocole d'analyse des données

L'analyse des données est l'enjeu majeur de toute analyse qualitative. La principale préoccupation du chercheur adoptant une telle démarche vise la question du « comment » il compte opérer son analyse des données. L'analyse qualitative peut se présenter en effet comme un processus discursif de reformulation ou de théorisation d'un phénomène ou témoignage (Paillé, 1996). L'enjeu ici de la validité de la démarche scientifique est de savoir comment l'analyse qualitative de données collectées peut mener à des conclusions solides, et comment la démarche menant à celles-ci s'opère (Mucchielli, 1996). Pour répondre à cette importante question, nous présenterons notre démarche méthodologique sous la forme d'une étude de cas inspirée de l'enquête sociologique, qui a adopté des stratégies de recherche complémentaires et des outils pluriels, parfois reportés sur le terrain plusieurs fois, dans une démarche itérative nécessaire vis-à-vis d'un terrain dont la complexité ne se laissait pas saisir au premier abord.

2.6.1 Production et validité du savoir scientifique selon la perspective d'analyse qualitative

Cette étude de cas a été menée par étapes successives, parfois en prenant conscience qu'il fallait changer de méthode, ce qui pouvait rallonger la durée de l'étude. Menée selon un principe itératif de validation cyclique à-posteriori des conclusions en regard du terrain, cette démarche a favorisé un dialogue riche en anecdotes sur les données et en approfondissement des concepts à la lumière des validations opérées. Finalement, c'est à l'aide de plusieurs filtrages d'analyse méthodologiques successifs et rigoureux, tous complémentaires (l'analyse de contenu selon la Méthode Morin-Chartier s'arrimant naturellement à l'analyse par

théorisation ancrée selon une procédure simplement systématisée), nos conclusions ont pu être mise à l'épreuve de courants théoriques existant via l'arrimage à notre généalogie conceptuelle et aussi des responsables des organisations de LAN parties, interrogés par la suite sur la pertinence de nos premières conclusions, afin de traiter de la question de diverses façons en quête d'une concomitance des données (comme de la révélation des paradoxes). Ceux-ci ont quoi qu'il en soit permis de vérifier la pertinence (que ce soit auprès des sujets ou en les observant) des agencements thématiques et de l'ordonnancement des résultats (via la notion d'identité entretenant celle de la motivation, légitimant la socialisation ayant favorisé des apprentissages). Cela a aussi permis une compréhension du terrain entrevu à la fois de façon globale et synthétique. Toutes les informations ont ainsi pu être vues comme des cellules isolées et comme un système global, selon qu'elles soient des agents en interrelation avec d'autres, partie d'un contexte, ou produit d'un système s'auto-régulant, ainsi que l'envisage l'approche écosystémique.

Comprenons enfin que le choix d'utiliser divers outils méthodologiques et types de démarches analytiques variées bien que complémentaires, n'a pas toujours été chose aisée, mais cela nous a permis de répondre justement à la question de la validité du savoir dispensé ici, que nous avons choisi de garantir de façon rigoureuse par la concordance des conclusions trouvées de diverses façons, plutôt qu'en nous cantonnant à nos premiers résultats.

Procéder autrement aurait certes été plus facile, mais notre travail s'en serait trouvé invalidé ou limité à moyen terme, un risque que nous avons courageusement refusé. Le courage est un terme pertinent ici, puisque la démarche aura nécessité de changer maintes fois le fusil d'épaule et parce qu'accepter de faire parler des données selon diverses stratégies implique plus de lectures, de recherche, d'expérimentations parfois peu aisées de nouveaux outils d'analyse, et finalement de temps.

Cela a permis aussi d'approfondir notre compréhension du phénomène - mais pas seulement, en n'omettant pas non plus de l'envisager comme un tout, un système articulé dont il faut tenter de comprendre les secrets. Aussi, cet effort permanent de remettre l'ouvrage cent fois sur le métier aura facilité le repérage en cours de route des limites et des paradoxes du terrain. Finalement, l'audace peut se montrer payante lorsqu'elle permet l'élaboration d'une proposition-théorie présentée en conclusion, que nous pensons transposable non pas au seul

domaine du divertissement, mais aussi à celui de l'éducation. Cela peut s'avérer d'autant plus vrai si l'expérimentation est conduite de façon plus réfléchie et contrôlée pour en optimiser les atouts, en vue de résultats que nous espérons encore meilleurs et plus étonnants qu'en LAN, où le tout a été improvisé et sans finalité autre que ludique.

Abordée en premier lieu comme une approche mixte, à la fois quantitative et qualitative, puisqu'à côté de l'analyse qualitative, notamment de type thématique, d'entrevues observations et réponses ouvertes, un volet de cette recherche repose aussi sur une enquête statistique menée lors de deux vagues de questionnaires soumis aux joueurs.

Ces deux approches complémentaires ont permis de comprendre l'infiniment petit du LAN, par le biais d'une analyse en profondeur du LAN dans ses moindres aspects humains et techniques. Mais elles ont également été complétées par une approche holiste, plus globale du LAN, sur la forme d'une transposition de ce dernier au modèle écosystémique, pour en saisir l'infiniment plus grand, autrement dit son rôle social prépondérant pour les sujets qui y participent.

Le tout a ainsi été vérifié par le biais d'une analyse par théorisation ancrée (dans les données du terrain), mettant à l'épreuve les données en les confrontant à des courants théoriques existants, avant de parvenir à formuler une proposition théorique plus adaptée à la réalité du LAN, et comprenant à la fois sa nature globale et parcellaire, et finalement sa fonction comme système sociotechnique dans la société.

2.6.2 Interprétation des résultats

L'analyse de contenu réalisée à partir de nos verbatim, a mis en exergue les grands thèmes abordés dans le corpus des entrevues, en appliquant la méthode Morin-Chartier, l'analyse des résultats est présentée ici de façon discursive. Nous avons dès lors opéré un style rédactionnel procédant par « tressage » entre données terrain organisées en catégories conceptualisantes et concepts traités par nos auteurs de référence. Ce choix propose une dynamique rédactionnelle intéressante, de sorte qu'une discussion s'établit par allers-retours entre auteurs et joueurs, au fur et à mesure que les notions de terrain et les concepts qui s'y rattachent sont abordés.

Notre lecture des résultats suit donc une logique d'interprétation mêlant une écriture tour à tour analytique et descriptive mais quoi qu'il en soit toujours compréhensive vis-à-vis des

réalités observées sur le terrain, dans chacun des chapitres thématiques de la seconde partie de l'ouvrage. Appuyée par notre regard compréhensif, notre interprétation illustre les interactions vues sur le terrain à la lumière des principes découlant de notre généalogie conceptuelle (c'est-à-dire traitant tour à tour d'identité, de socialisation de motivation et d'apprentissage) comme de notre posture épistémologique.

Le schéma suivant présente les étapes procédurales d'analyse et d'interprétation des données. On y remarquera que nous avons suivi le modèle dynamique d'analyse des données, et non le modèle linéaire, davantage utilisé dans une démarche hypothético-déductive. La particularité de la phase interprétative dans le cadre d'une analyse dynamique, est le fait que chacune des étapes (la cueillette, la catégorisation) peut intervenir dans le processus d'analyse, en en faisant une opération proactive et s'inspirant de toutes les données disponibles au chercheur.

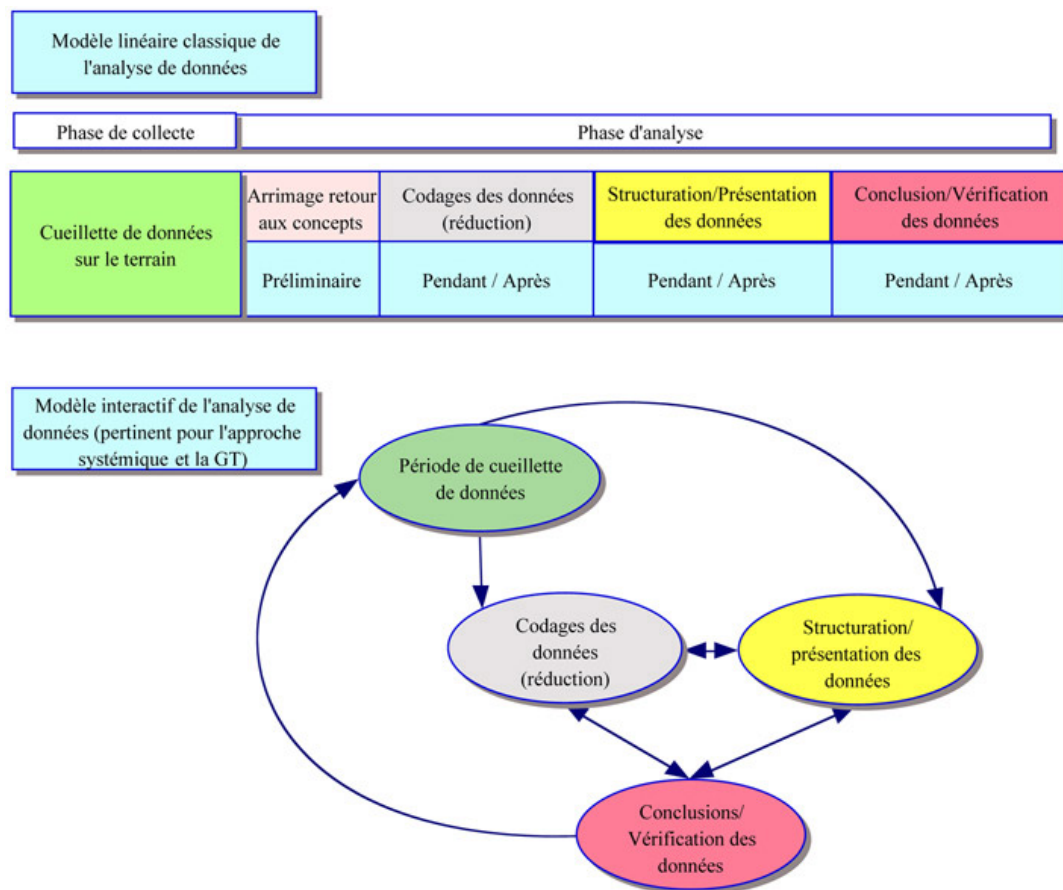


Figure 2.9 L'interprétation des données dans un processus d'analyse dynamique.

C'est l'omniprésence du principe d'interaction à tous les niveaux d'interrogation, ainsi que les concepts d'apprentissage et de socialisation, qui nous ont semblé les points à creuser. Or, en regroupant par thèmes les réponses données aux questions ouvertes, nous avons réalisé que ces notions s'alimentaient et même se conditionnaient les unes les autres, ce qui nous a peu à peu amené à une ébauche de théorisation. En effet, par ré-articulation de ces notions, une lecture écosystémique du LAN s'est imposée, notamment à partir du principe de l'identité (du groupe comme du joueur ou du phénomène, qu'elles soient revendiquées de façon consciente ou imposées de façon externe) supportant la socialisation et l'apprentissage, et surtout soutenu par la motivation (à jouer, à gagner, à s'amuser).

Nous en profiterons ici pour revenir brièvement sur les définitions de ces notions-clé que nous retenons, afin de mieux saisir le fil conducteur derrière la logique de notre généalogie conceptuelle⁵¹.

Nous rappelons que nous voyons l'interaction comme un champ d'influence mutuelle (Lebreton, 2004). Nous nous plaçons d'ailleurs dans la perspective générale du courant interactionniste, que nous envisageons comme un processus d'interprétation des faits qui se modifie mutuellement et continuellement lors d'échanges avec autrui par le biais de l'interprétation faite des symboles et du langage, communs aux sujets en interaction. (De Quieroz, 1994). Dans ce sens, l'identité des sujets est vue comme un sens perçu, co-construit et donné par chaque acteur, au sujet de lui-même ou d'autres acteurs » (Mucchielli, 2005). Or, ce processus supporte leur socialisation en LAN, une socialisation abordée comme cet « autrui généralisé » défini par Mead, puisque la socialisation peut en résumée être perçue comme un processus de construction de l'identité individuelle ("identité pour soi") et comme fondement de l'ordre social ("identité pour autrui"). La socialisation repose donc ici sur le principe identitaire à l'œuvre à travers l'interaction qu'offre le LAN, et nous nous sommes particulièrement penchés sur elle dans le chapitre III.

Dans la lignée de Mead, nombre d'auteurs rattachés à l'interactionnisme symbolique, qu'ils s'en réclament tels Bateson ou Strauss, ou pas (Goffman), ont vu dans l'interaction la base et la déclinaison de la procédure de socialisation. Ainsi, l'apport de ce courant, selon notre

⁵¹ Nous rappelons également au lecteur que ces notions sont définies de façon beaucoup plus approfondie dans notre problématique.

posture épistémologique, nous permet de fonder notre compréhension des interactions sociales entre sujets en LAN comme des relations complexes et vues comme écosystémiques. Ceci parce que nous avons observé qu'elles entretiennent des relations entre elles et s'auto-organisent, ce qui offre une perspective synergique du système du LAN, permettant d'être un tout et des parties, des joueurs aux clans qui échangent à partir de la structure du LAN, données (résultats du tournoi) et énergie (effort) avec leur environnement local comme extérieur (serveurs, forum, camarades et familles).

Ainsi, nous nous sommes fondés, par exemple, sur le principe de patterns, en l'étendant à la lecture particulière qu'en fait également Goffman. Son travail a largement inspiré notre lecture des interactions et rôles joués entre équipiers, etc. et s'est aussi largement inspiré de la notion de cadre expérientiel proposé par Goffman, qu'il pousse jusqu'au principe de représentation théâtrale de soi que l'individu se donne sur la place publique. Bateson et Goffman ont démontré comment l'interaction modèle les rapports sociaux des individus, et par extension les individus eux-mêmes, par le biais de l'institution ou du lieu où ils interagissent. Selon le contexte où il se tient, un sujet va attribuer du sens à un fait qui va différer selon le rôle qu'il croit devoir y tenir. En étudiant les modes corporels d'interaction, il montre comment celle-ci se lit jusque dans le corps du sujet lui-même. Il révèle que le sujet se croit dans l'obligation de correspondre au rôle qu'il s'attribue dans les circonstances, et démontre ainsi la théâtralité de la communication sociale (Goffman, 1974). Les gestes anodins du quotidien, déterminés par un contexte contraignant la liberté de ce dernier, façonnent rétrospectivement l'individu comme son identité sociale. Cette perspective limite les libertés des individus, contraints à respecter certains schémas plus ou moins conscients de convention sociale induite, où le sujet n'est pas tout à fait maître de son propre discours. Il n'est pas une identité qu'il se construit, il est au contraire construit par les identités qu'il représente selon la scène du théâtre social qu'il joue au gré des lieux et des acteurs qui lui donnent la répartition. La conscience du sujet est, selon Goffman relativement déterminée par les rôles sociaux qu'il s'impose, vus comme des standards contraignants qu'il croit inconsciemment devoir reproduire selon ce qu'il pense que le contexte exige de lui (que cela prenne la forme d'attitudes de politesse visant à garder la face, ou pour cautionner des principes de soumission, de leadership, etc.).

Dans un second temps et d'après les données récoltées lors de la seconde vague, nous avons observé que les joueurs développaient certaines compétences, qu'ils revendiquaient si on leur demandait d'expliquer leur motivation à jouer en LAN.

Pour nous, « la motivation représente le construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et/ ou externes traduisant le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement » (Vallerand & Thill, 1993). Entrevue comme un facteur interne, intrinsèque et autoporteur, elle mobilise l'individu à travers son action, pour le pousser à prendre part à un contexte d'expérience favorisant des apprentissages chez lui. Cette vision de la motivation s'inscrit par ailleurs largement dans la foulée des théories relatives aux apprentissages expérientiels (dits aussi « situés »).

Tel que présenté au chapitre IV, il y a apprentissage selon nous quand l'individu est mobilisé par sa propre motivation, sollicitée par le contexte, et qu'il devient proactif (inspirée de Collins, Greeno et Resnick, 1994). L'apprentissage est ici vu en terme d'apprentissage expérientiel et situé (Gee; Brougere), et repose sur le principe de motivation autoportée ou intrinsèque (Vallerand). L'apprentissage (situé) a lieu lorsqu'il y a *affordance* du contexte (selon la richesse d'occasions d'apprentissage qu'il offre) et engagement du sujet (son implication personnelle auto-motivée) (Brougere, 2005).

À partir de ces notions obtenues grâce à notre cheminement méthodologique, nous sommes parvenu à définir une procédure de lecture des interactions en LAN favorisant sa compréhension malgré ou grâce à sa complexité, et permettant aussi d'en transposer les plus grands atouts communicationnels à d'autres secteurs, à des fins d'apprentissage. Ceci s'est effectué grâce à une vision globale, écosystémique du LAN, à laquelle nous avons appliqué les concepts d'auteurs que notre besoin de généralisation et d'abstraction nous ont permis d'intégrer à notre recherche lors de notre 2^e vague de collecte de données. Ainsi, nous avons effectué une lecture du LAN selon la Théorie de l'activité (TA), inspirée d'Engestrom, ce qui nous a permis d'en extraire un modèle théorique que nous résumerons brièvement ici, mais qui est défini plus en détail au chapitre V.

Ainsi, en nous inspirant de la pensée développée dans la Théorie de l'activité, où le contexte est un facteur clé pour rendre compte d'une activité où nos actions s'inscrivent dans une "matrice sociale" composée tant d'individus, que de communautés et d'artéfacts, nous

avons vu dans le LAN un système produisant des informations, prenant la forme d'apprentissages et de construits sociaux et s'apparentant à un type de socialisation des joueurs par paliers

En réarticulant les artefacts relationnels spécifiques au LAN, soit les notions d'identité et de motivation, la TA a offert le point de départ d'un modèle théorique du LAN, où ces sous-systèmes sont interdépendants entre eux en plus de l'être de ceux de socialisation et d'apprentissage, comme nous l'avons déjà vu plus tôt avec les notions d'identité et de socialisation. Appréhendés de façon écosystémique, ils peuvent donc former un tout favorisant rapprochement et développement de compétences chez les joueurs, résumés plus largement sous l'appellation d'apprentissage. Le schéma suivant permet de mettre en lumière le cheminement établi entre nos généalogies méthodologiques et conceptuelles, qui nous a amenés à les fusionner, par tressage, dans notre phase d'interprétation des données, puis à les articuler pour faire sens à l'essai d'une proposition théorique présentée au chapitre V : celle du « LAN pédagogique ». Il montre qu'en partant de notre terrain, nous avons développé des stratégies appliquées en deux vagues, favorisant l'émergence de catégories conceptualisantes. Notre posture théorique aidant, nous avons pu dès lors réarticuler celles-ci de façon écosystémique pour faire émerger une proposition théorique montrant comment l'identité sollicite la socialisation et la motivation conditionne l'apprentissage, tous présents en LAN.

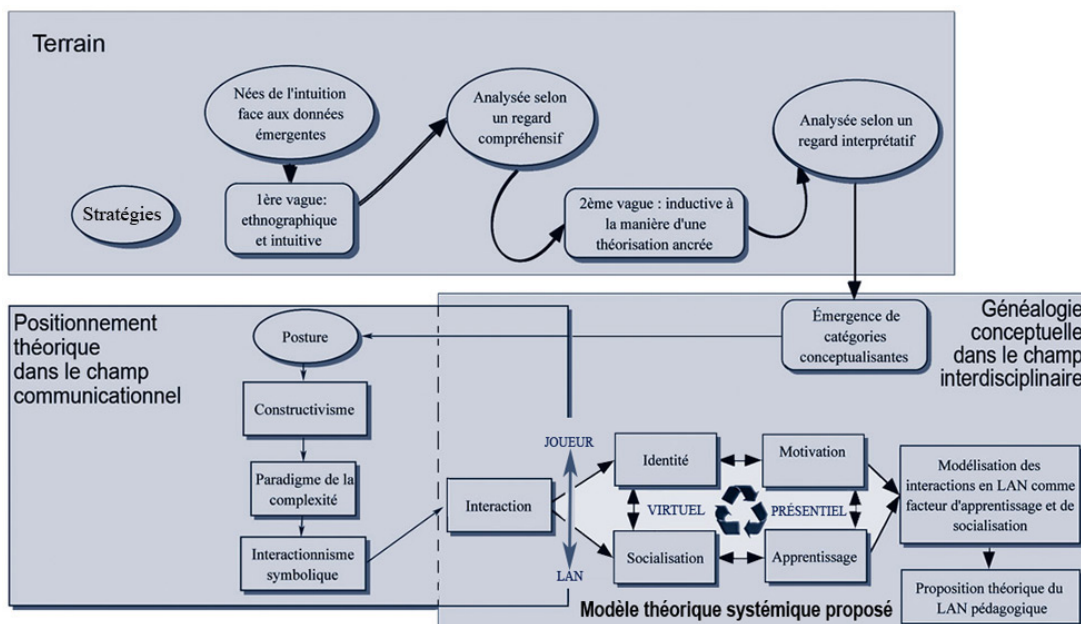


Figure 2.10 De la méthode aux concepts : modèle écosystémique des interactions en LAN party.

Prenant ainsi la forme d'une proposition théorique en découlant et élaborée selon une procédure interdisciplinaire, la TA nous a offert l'occasion d'élaborer un modèle d'application théorique nommée « LAN pédagogique », un modèle écosystémique proposé ici est supportée par le paradigme de la complexité dans lequel elle s'inscrit.

2.6.3 Regards compréhensif et interprétatif

Comme nous l'avons vu plus tôt, deux postures majeures orientent la lecture possible des données, en vue de décrire le rapport entre l'humain et le réel, qui construit la connaissance. Dans notre présentation des enjeux épistémologiques, nous avons déjà vu celle relevant du courant positiviste, souvent associée à la recherche quantitative, tandis que la seconde pour laquelle nous avons opté dans le domaine qualitatif relève de la posture, ou regard « compréhensif », que nous avons explicité plus tôt dans ce chapitre, quant à ses fondements. Il s'agit de rendre compte de données selon un regard souple et adapté, qui cherche à comprendre ce qui se donne à voir sous ses yeux en le relatant selon une certaine approche.

Cependant, pour comprendre un glissement s'opérant à l'occasion dans la « lecture » de nos données en phase d'analyse, nous précisons qu'à partir de la 2^e vague de données, le fait que nous nous soyons trouvés, de part notre évolution dans une stratégie inspirée de la théorie ancrée, en mesure d'opérer par généralisation de faits, donc abstractions de données, nous pouvons dès lors opter pour un regard nous permettant à la fois de comprendre et d'interpréter ce qui émerge de notre terrain.

2.6.4 Validité des résultats

Mucchielli précise que ce qui fait la particularité de la validité interne de l'analyse qualitative de données de même nature, est le fait que ce travail porte sur des objets qui ne sont pas « hors d'atteinte de l'empathie et de la compréhension. Il souligne donc la nécessité de valider les résultats obtenus auprès des acteurs humains impliqués dans la recherche.

Pour assurer la validité interne des données, les précautions que nous avons précisées plus haut permettent de garantir la validité interne des résultats.

Cette précaution, nous l'avons prise, notamment par l'exposition des grandes lignes de nos conclusions, à la fin des entrevues menées auprès de deux intervenants spécialistes de l'organisation de LAN parties de grande ampleur au Québec, qui sont les deux plus anciens directeurs des organisations québécoises phares en la matière. Benjamin Duval, directeur de la LQJR a été rencontré et interviewé à cette fin courant mars 2009, tandis que Jonathan Marcil l'a été en septembre 2009⁵².

Ces acteurs sont largement impliqués par la recherche menée. Ils ont côtoyé, observé et géré la foule des participant - qu'ils connaissent respectivement, depuis plus de 12 et 8 ans, au cœur d'un phénomène qu'ils ont contribué à faire naître et soutenir pour le premier, et largement médiatiser en y donnant une envergure sans précédent pour le second. Tous deux ont approuvé l'ensemble de nos conclusions : et celles qui les ont surpris l'ont été parce qu'ouvertement formulées ainsi, alors qu'elles restent souvent tacitement admises dans le milieu. Et ils nous ont aussi permis d'approfondir certains points en y apportant des de précisions.

⁵² (Consulter l'entrevue de J. Marcil retranscrite en annexe).

Validité externe : La validité externe offre la possibilité de généraliser les résultats, ce qui permet leur transposition et application dans d'autres situations. Ceci sera le travail postérieur à cette recherche, qui visera une expérimentation reconstruite artificiellement pour suivre les recommandations théoriques. Pour des raisons évidentes de limitation de cette recherche à une perspective exploratoire du phénomène ayant su mener à une proposition théorique qui aura duré plus de 7 ans avant d'être établie, celle-ci n'aura pas la prétention d'inclure aussi ce type d'expérimentation. Nous suggérons cependant des pistes précises d'implantation et des perspectives de recherche postérieures seront faciles à instaurer pour vérifier nos conclusions, si l'on suit les recommandations. Il faut se référer à la conclusion de ce travail en vue de perspectives d'introduction de LAN pédagogique dans les domaines de l'éducation et de la formation professionnelle.

Nous y faisons une proposition d'expérimentation exemplaire, qui pourrait être tenue en contexte de formation au code de la route, pour favoriser l'acquisition d'un savoir théorique et pratique renforcés. L'hypothèse d'expérimentation serait de vérifier si la fréquentation d'un dispositif de LAN pédagogique pourrait renforcer significativement apprentissages et socialisation entre candidats, menant tous à une meilleure mise en situation et réactions appropriées de conduite. Cela pourra s'avérer mesurable directement par comparaison des résultats obtenus aux examens du code de la route, puis de conduite d'un groupe test et d'un groupe témoin.

2.6.5 Présentation des résultats

Les résultats de cette étude prennent diverses formes, allant du récit descriptif à la donnée statistique ou encore aux photographies ou au tableau thématique, car cette recherche est mixte et fait appel à différents outils empruntés à plusieurs techniques méthodologiques (ethnographie ; analyse de contenu), nous avons opéré des analyses de données distinctes, engendrant ainsi des résultats de formes différenciés. Nombre des points dégagés par l'une ou l'autre de ses méthodes voient leur pertinence tout à fait justifiée en regard du terrain car ils nous ont appris quelque chose de neuf, parfois d'essentiel, et nous avons choisi d'en rendre compte de quelles manières.

D'une part, l'observation non participante in-situ, réalisée à travers la prise de notes et des photographies, nous permet de présenter des extraits de récits descriptifs tirés de nos observations, ainsi que de nous servir de certaines photographies pour soutenir un propos. L'extrait descriptif tiré du journal d'annotations cité en préambule, accompagné de la figure P.1, « Hall de l'université ETS, Montréal; le 26 mars 2006 à 2:00 AM », servant tous deux à illustrer la notion de « champ de bataille » constatées, sont des notions discutées et approfondies dans le chapitre V et constituent un bel exemple d'articulation théorisante entre notes, photos, concepts, codage et mise en relation des catégories à des fins d'analyse par théorisation. L'ensemble donne donc lieu à une procédure générale d'analyse textuelle qui est à la fois descriptive des faits tout en se voulant compréhensive du phénomène, que nous avons adoptée afin de rendre compte de façon plus immersive et directe de l'atmosphère du LAN, bien qu'elle soit aussi appuyée par des données statistiques schématiques illustrant également des réalités plus synthétiques du terrain.

Nous présentons enfin nos résultats via des schémas (plus précisément des cartes mentales conceptuelles) présentées au point du chapitre IV, qui offrent une vision écosystémique du tout et de chaque partie du phénomène de LAN. Il s'agit d'une synthèse thématique se déployant sous la forme de cartographie mentale avec des branches thématique hiérarchisées (présentant les principaux thèmes et les notions connexes), qui sont par ailleurs détaillées à même l'analyse du chapitre IV. Cette présentation graphique offre l'avantage d'être très synthétique et de réunir l'ensemble du phénomène décrit en 7 ans à travers entrevues, statistiques, photographies et prises de notes en 5 planches générales traitant de l'ensemble de ces points.

2.7 Le terrain

Le terrain que nous avons couvert se résume à la plupart des grandes LAN parties annuelles regroupant au moins 100 joueurs, et tenues au Québec. Nous avons ainsi participé aux LAN ETS, PURELAN, CORELAN et LAN EVARENA (de 2001 à 2009) et CORELAN (2007). Le tableau suivant résume l'ensemble de nos suivis et leur nature de 2001 à 2009.

Tableau 2.2 Suivi détaillé des LAN couverts par la recherche.

Suivi de LAN parties	LAN ETS 2002, 2003, 2004

Observation non participante	Intervention directe auprès des joueurs pour les collectes de données de type questionnaires et entrevues.	LAN ETS 2003 CORELAN 2007
	Prises de photos, conversation et observations (note de terrain)	LAN ETS 2002, 2006 et 2008 (SGLE) LAN party Challenge Intel 2006 (Arcadia, LQJR) PURELAN (LQJR) # IV (2001) et # VIII (2005); suivi du montage de l'édition # XI (2009)
Observation participante	Participation comme joueuse (initiation à CoD et WC3)	LAN « maison », organisés à deux reprises dans les laboratoires de l'UQAT (2003 et 2004)
	Organisation de LAN party et intervention de recherche en évaluation physiologique des efforts (cardiofréquencemètre)	LAN Evarena 2005, LAN ARCADIA 2007

Nous avons aussi organisé plusieurs petits LAN en laboratoires en 2003 et 2004, rassemblant une soixantaine d'étudiants joueurs, auxquels nous avons également convié des débutantes et surtout des débutants, puisqu'il avait été annoncé qu'une initiation aux jeux en réseau y seraient offerte (nous en avons bénéficié aussi). Ces activités ont connu un franc succès; non seulement les joueurs amateurs prenaient beaucoup de plaisir et riaient ouvertement des débutants (nous avons eu l'occasion d'y voir ainsi, dans une même partie virtuelle, plus de 15 avatars de soldats qui se levaient ou marchaient ou sautaient en même temps dans l'interface, tandis que leur « coach », un étudiant présent dans la salle, leur apprenait les rudiments du maniement de leur personnage en jeu). Aussi, nous avons ainsi pu constater qu'à l'occasion du second « LAN » maison de l'UQAT, tenu en 2004, les joueuses représentaient 35% des participants, un taux record pour la proportion fille/garçon, que l'on observe jamais dans les grands LAN, où la participation des filles est souvent dix fois moindre. Cela nous a permis d'observer que la phase d'initiation au jeu, c'est-à-dire quand un habitué des LAN initie un débutant en prenant le temps de lui expliquer divers points, sans pour autant le juger de ne rien savoir (les débutants ont qualifiés péjorativement de « noobs ou noobies généralement), est un facteur capital d'intégration des filles. Est-ce à dire qu'il y a peu de filles en LAN parce que les garçons ne les y initient pas ? Ce serait un peu simpliste, et il y a plutôt fort à croire que la nature même des jeux de tir à la première personne, centrés sur la guerre y est aussi pour quelque chose, puisqu'au second LAN organisé, seule la moitié des filles du premier étaient revenues jouer et les autres signalaient ne pas aimer cette activité. Mais nous

pensons qu'un facteur d'initiation relativement rare par un « parrain » en jeu, y est pour beaucoup, dans une proportion que nous pensons conservatrice et que nous situons du quart à la moitié des cas.

Enfin, nous avons décidé d'entreprendre l'organisation et le montage de A à Z d'un LAN de grande envergure, afin de mieux saisir les enjeux internes propres à la structure d'un LAN. C'est ainsi qu'est né le LAN EVARENA en mai 2005 à Rouyn-Noranda, réunissant une centaine de joueurs à l'UQAT, un événement qui par ailleurs a fait l'objet d'un reportage diffusé au téléjournal de 22h de Radio-Canada⁵³. Ce fut le plus grand LAN jamais tenu en Abitibi, avec des dotations en prix de plus de 3000 \$. C'est pas le biais de la connaissance interne de ce que signifie monter un LAN sur le plan organisationnel et technique que nous en avons fait la principale observation participante (en tant qu'organisatrice chapeautant une équipe de bénévoles). Cela a permis de lancer publiquement, à côté des tournois classiques sur Counter Strike, Battlefield 1942 et Warcraft III, un mod (ou niveau modélisé sous forme de « map » d'un jeu existant) réalisé par 5 étudiants de la Majeure en Multimédia de l'UQAT (Équipe Évarena) dans le cadre de leur cours de projet de synthèse. Cet événement aura permis notamment de vérifier que les installations électriques de l'UQAT permettaient de gérer l'interconnexion et le rassemblement de plus de 100 ordinateurs dans une même salle, et aura ainsi donné le ton à d'autres événements multimédia du même genre à venir (dont le Festival de WebDesign), réunissant des dizaines d'équipes afin de réaliser selon une thématique imposée, un site web original en 24 h chrono, en compétition en temps réel avec des équipes en France, Belgique, Chine, etc.).

Pour faire contrepoids à ces expériences de LAN à plus petite échelle et en interne, nous avons choisi d'assister aussi à un événement d'envergure mondiale; c'est le juste équilibre entre ces deux extrêmes qui nous aura permis d'établir le type de terrain idéal que nous souhaitions, celui des grands LAN provinciaux, aux populations composées d'amateurs et non seulement de professionnels.

⁵³ Réalisé par Francis Labbé. Le reportage sur le phénomène du LAN party et la réalisation de jeux vidéo en milieu universitaire peut être visionné en totalité sur le site : www.ludisme.com.



Figure 2.11 Équipe des bénévoles du LAN EVERANA (UQAT, 2005).

Donc, de façon générale, nous avons opté pour un type de LAN party de moyenne à grande envergure (qui constituent 90 % de nos terrains sondés), et à titre de contre-exemple, la ESWC 2002 (Electronic Sport World Cup), tenue en France au Futuroscope de Poitiers, réunissait les meilleurs joueurs en réseau occidentaux se comptant par milliers, jusqu'aux sélections de plusieurs centaines de lauréats.

Les LAN, conçus par des organismes souvent bénévoles ou à but non lucratif tels que la LQJR d'où parfois quelques individus finissent par former un comité (comme pour le LAN ETS), sont ainsi révélateur de toute une génération de joueurs amateurs occidentaux de 12 à 30 ans, adeptes de compétitions sociales de jeux électroniques.

2.7.1 Les sujets à l'étude

Les sujets étudiés ici ont en moyenne entre 12 et 25 ans, la moyenne d'âge officielle que nous avons calculée et qui se maintient sur cinq ans étant de 19 ans. Ils poursuivent leurs études, sont issus de la classe moyenne et sont pour la plupart des joueurs amateurs non professionnels, c'est-à-dire ne gagnant pas leur vie via cette activité. Ils sont d'ailleurs rarement sponsorisés. Ils représentent le plus gros bassin des joueurs des LAN provinciaux de moyenne à grande ampleur étudiés (comprenant plus de cent joueurs), soit près de 90% des participants que nous avons sondés, la balance concernant les joueurs professionnels ou des néophytes souvent juste de passage. Comme présentés en introduction, les sujets de cette étude présentent

majoritairement des caractéristiques générationnelles qui ne sont pas neutres dans les résultats de cette recherche. Plusieurs auteurs les décrivent comme représentatifs de la « Génération Nintendo », ou « Nintendo-Kids » (Lafrance, 1994), ayant grandi avec des consoles de jeux vidéo, et depuis, les générations suivantes. Prensky (2001) les qualifie de « Digital Natives » car ils incarnent une génération qui a grandi au sein du numérique (essentiellement des jeunes nés après 1978) et qui en ont fait un mode de vie. Ils s'opposent aux « Digital immigrants » des générations antérieures qui ont dû s'adapter à la révolution numérique, et que l'on reconnaît à un certain nombre de vieux habits (tel qu'imprimer au lieu de lire à l'écran, opter pour la communication directe par téléphone ou en face à face, plutôt que via les médias numériques, etc.). Nous les voyons plutôt comme des individus protéiformes, qui jonglent avec les identités, la technologie, l'immédiat et le multitâche.

Tenter d'articuler une recherche en interrogeant des sujets qui tentent eux-mêmes de se « réfléchir » à travers leur pratique en répondant à nos questions, n'a en effet pas toujours été chose aisée, d'une part parce que nous méconnaissions leur passion, ensuite parce que nous ignorions tout de leur vocabulaire et mœurs propres; aussi, nous nous adressions à une génération plus jeune que la nôtre; finalement, nous nous exprimions non seulement en langage parfois un peu trop scientifique pour eux (qui aura nécessité une adaptation des termes et questions lors des entrevues d'adolescents), mais aussi, notre accent français intimidant parfois certains sujets, il a créé à l'occasion quelques incompréhensions ou quiproquos de langages.

Ce ne sont pas des joueurs professionnels, dits pro-gamers (lesquels peuvent gagner entre plusieurs dizaines de milliers de dollars par an et près de 100 000 \$ US par an pour les plus connus, qui fréquentent donc de façon assidue et selon un plan de carrière défini, les LAN reconnus au niveau national ou international⁵⁴) mais bien aux joueurs amateurs de la province, qui ne paraissent dans presque aucune statistiques, d'autant qu'en 2009, ils jouent de plus en plus dans l'anonymat des serveurs en ligne, nous évaluons leur bassin potentiel à plusieurs

⁵⁴ En effet, ces « pro-gamers » ne sont pas représentatifs de ce que nous souhaitons démontrer par cette étude. Leurs motivations étant d'ordre professionnel et pécuniaire, les dimensions socialisantes d'apprentissages à travers les jeux vidéo et les LAN sont pour eux soit minimisées pour ce qui est de la socialisation, car l'intérêt à côtoyer des LAN ne s'y résume pas, soit trop hors norme pour l'apprentissage, dès lors aussi de nature professionnelle avec des visées carriéristes où leurs savoirs et stratégies de jeu deviennent des cartes de visite mondiales recherchées par les commanditaires et l'industrie du jeu (pour la conception).

milliers de sujets au Québec, tandis que nous estimons que les joueurs sur les serveurs anonymes, non portés à se réunir en LAN, se comptent au contraire en millions à l'échelle du Canada. Nous nous sommes aussi penché essentiellement sur les joueurs revenant régulièrement à des LAN parties, et non de simples joueurs occasionnels, dits « noobs » ou « noobies » (traduits par « débutants » ou, en plus péjoratif, par « touristes » des jeux vidéo), car ils offrent là encore des profils de pratique trop marginaux pour être probants.

Nous avons opéré en 2007, lors du CORELAN 2007 tenu à E. Montpetit, l'échantillonnage théorique des sujets de cette étude, destinés à favoriser une étude multi-cas pour la compréhension « micro » du LAN. Cet échantillonnage doit s'effectuer quand le chercheur retourne au terrain et procède à une collecte de données empiriques dont la visée est la représentativité de ses résultats en regard du terrain et leur efficacité à soutenir l'émergence théorique.

Nous avons interviewé les sujets du CORELAN 2007, du samedi au dimanche matin de 16h à 02h du matin, seul ou en équipe, en leur demandant de se déplacer à la salle D.0126 (Laboratoire informatique du Campus UQAT du Cégep E. Montpetit

Ainsi, nous estimons qu'ils représenteraient parfaitement la population du LAN, et que par ailleurs, leurs réponses permettraient l'approfondissement puis la saturation de notre objet de recherche.

Au final, ce sont ces quelques équipes et joueurs choisis sur une base aléatoires qui parlent en entrevue au nom de la communauté des joueurs, mais nombre de propos rapportés dans cette étude sont plutôt issus des réponses librement données aux questions ouvertes des 120 questionnaires compilés en 2003 et 2007, sur un échantillonnage total de joueurs de plus de 500 personnes.

Étudier quelques équipes pour parler au nom de toute la culture des joueurs de jeu vidéo en réseau dans les LAN est une position délicate mais que nous défendons car elle nous a semblé appropriée selon le principe de généralisation qu'elle permet. Selon des micro-sociologues, le petit groupe permet d'entrevoir la plus grande généralité.

« Les « micro-sociologues » posent (le postulat) que la société possède les mêmes caractéristiques que le petit groupe : en étudiant les interactions au sein de celui-ci, on appréhende la société toute entière. »⁵⁵

Nous avons par ailleurs pu vérifier la validité de cette position en croisant quelques unes de nos données recueillies de 2002 à 2006 avec celles de la LQJR de 1998 à 2006 et du LAN ETS de 2002 à 2006 (voir la section P.6 en préambule).⁵⁶ Nous présenterons à présent les diverses conditions que nous avons du remplir pour étudier les grands LAN du Québec.

2.7.2 Précautions éthiques

Tout d’abord, cette recherche a obtenu un certificat d’éthique de la recherche auprès de sujets humains (consultable en annexe), afin de vérifier l’adéquation de la recherche, sa pertinence et le respect des droits humains, d’autant que de nombreux sujets étaient mineurs dans cette recherche. Ainsi, nous avons assuré la confidentialité des propos, et tous les noms présentés dans cette recherche sous forme de prénom attribués à des sujets sont fictifs, à seule fin de distinguer les propos d’un sujet, d’un autre. Aussi, nous avons toujours rigoureusement demandé l’accord des participants comme des organismes de LAN party auxquels nous assistions, pour procéder à nos recherches.

Par ailleurs, l’enquête sociologique s’étant effectuée tant par questionnaires de sondages que par entrevues, nous avons systématiquement obtenu l’accord des organismes dirigeant le LAN, obtenu les laissez-passer nécessaires à nos enquêtes pour toute la durée des événements (de jour et de nuit), ainsi que demandé l’autorisation de prendre des photographies des sujets pendant notre recherche.

Aussi nous sommes toujours intervenu au micro devant les participants en cours de LAN (lors d’une pause entre deux périodes de matches) afin de résumer en quelques mots qui nous étions, l’objet et la portée de notre étude ainsi que tous les points mentionnés plus haut qui étaient aussi sur nos feuilles de sondages distribuées dans la salle. Nous leur demandions s’ils acceptaient de bien vouloir participer à cette étude en répondant à notre questionnaire. Nous avons recueilli plus de 400 sondages, dont 200 retenus pour notre échantillonnage en quatre

⁵⁵ Idem

ans, dans le cadre de LAN qui nous semblaient révélateurs et représentatifs des sujets que nous étudions (lors du LAN ETS 2002, puis 2006, lors des Festivals Arcadia 2005 et 2006, lors de la Coupe du monde des Sports électroniques 2002 et lors du LAN Evarena 2005, mais aussi lors de plus petits LAN, à seul titre comparatif).

Nous avons aussi toujours précisé verbalement au micro qu'un anonymat total serait préservé, que les participants du LAN pouvaient, ou non, participer à cette étude, et que les données seraient détruites une fois les statistiques et données compilées. Nous leur avons aussi toujours offert de recevoir par email, nos résultats statistiques.

2.7.3 La question du biais

Perturbations ou biais du chercheur teintant les données peuvent toujours surgir durant la démarche de collecte de données qualitatives. Pour ce qui est de l'attitude de neutralité du chercheur, visant à ne pas chercher à soutenir les propos des répondants allant dans le sens de ses intuitions, ou encore d'avoir moins de patience pour celles qui ne le sont pas, nous y avons porté une attention très particulière et avons adopté une attitude la plus neutre possible, sans être froide non plus, car il s'agissait le plus souvent de jeunes sujets, facilement intimidés ou sensibles aux comportements, lorsqu'isolés. C'est donc une question de vigilance, d'éthique et de conscience de veiller à l'attitude comme à l'implication du chercheur dans son enquête, puisqu'il faut maintenir une certaine distance avec les sujets de celle-ci, sans pour autant les « perdre » en bloquant leur propos : nous avons donc gardé ces deux garde-fous à l'esprit afin d'y prendre garde.

Aussi, on sait que parfois, le fait de changer de salle d'expérience peut avoir une incidence sur des résultats, de même que le fait que le chercheur soit une femme peut connoter incidemment les réponses des répondants. Aussi, nous savons que le seul fait de changer de salle pour isoler les personnes interrogées individuellement avant qu'elles ne le soient collectivement, permet certes, d'éviter des consensus sur leur réponse, mais intimide davantage les individus. Cependant, cette part de « biais » du au déracinement du milieu du LAN à une salle pour l'entrevue a été nécessaire, d'une part pour mieux entendre les propos du sujet, et d'autre part, comme elle a été systématique, c'est un dénominateur commun pour chacun, qui limite les écarts d'attitudes. Enfin notre position de chercheur « femme » interrogeant à 95%

des garçons, a selon nous non pas été un biais limitant la recherche mais au contraire la facilitant en permettant de «casser » la glace plus facilement pour les approcher.

Le fait qu'une femme chercheur s'intéresse à leur activité a souvent créé un effet de curiosité dans le LAN où il était intéressant de voir circuler l'information comme une rumeur. Cela facilitait d'une part l'acceptation des sujets à passer des entrevues lorsque nous les approchions pour le leur demander, et d'autre part, comme un sujet nous l'aura d'ailleurs précisé, ils prenaient pour acquis que nous devions doublement « rien y connaître du tout », ce qui levait la barrière de la timidité. Puisque nous étions chercheur, et femme qui plus est, la majorité de nos sujets ont pris un soin particulier pour expliquer la plupart de leur terme ou action. Nous sommes conscient que cette attitude relativement paternaliste, leur a surtout permis de compenser la gêne et leur jeune âge par une fierté exacerbée qui certes, nous infantilisait quelque peu, mais qui nous a permis d'en savoir finalement beaucoup plus.

Si à travers cette étude sur la nature et les potentialités d'apprentissage et de socialisation d'un LAN, nous parvenions au final à établir un résultat partiellement affirmatif, nous sommes tout à fait conscient de l'argumentaire opposé largement soutenu par de nombreux cas de joueurs plus ou moins dépendants, ou que leur pratique des jeux vidéo isole. Nombre de faits divers ramenés à tort ou à raison à la pratique interactive de jeux aux scénarios emprunts de violence, sont en ce sens largement véhiculés par les médias ou le bouche à oreille, et ce de façon que nous croyons justifiée. Les mises en garde et une approche équilibrée faisant preuve du recul nécessaire restent un impératif incontournable face à toute pratique médiatique intensive pour ses sujets. En ce sens, tout comme les jeux vidéo, la télévision ou Internet offrent également à bien des égards, bien des écueils.

Déjà en 1984, dans un paragraphe intitulé « le mythe de la dépendance stupide » de son ouvrage « *The second Self* », Sherry Turkle écrivait:

« On voit [dans la pratique des jeux vidéo] une manie pathologique. [...]Le débat public sur les jeux vidéo, qui se nourrit d'analogie avec la télévision et la drogue, est plein d'image de joueurs pris dans une dépendance stupide. Mais il n'y a rien de stupide à vouloir dominer un jeu vidéo. Il est nécessaire d'avoir beaucoup de qualités pour arriver à les maîtriser. »

La peur, transcendée par la presse ou la télévision auprès de parents souvent mal-informés, a été particulièrement exploitée suite à des tueries ayant servi à faire le lien avec des jeux vidéo violents (pensons à Colombine ou au Collège Dawson à l'automne 2006 au Québec). Elle

constitue un spectre tenace ayant contribué à maintenir les jeux vidéo dans les obscurs replis des activités sociales méconnues, y compris dans la recherche où ils ont longtemps été ignorés, jusqu'à tout récemment.

En effet, comment ignorer que les jeux vidéo peuvent également isoler certains individus qui délaissent totalement toute activité sociale, étude ou famille, au profit de leur console ou de leur ordinateur (tels ces fameux « Otaku⁵⁷ »). Y aurait-il donc en ce sens des limites à poser en matière de profil psychologique apte à profiter d'une approche bénéfique, ludique et immersive des apprentissages ? Si oui, quelles sont-elles ? On le voit ici, en regard de cas assez isolés d'individus pour qui un mauvais contrôle du jeu pose problème, le fait que des pistes comme l'apprentissage et la socialisation n'aient pas encore été beaucoup étudiées soulève bien des interrogations que cette thèse ne pourrait prétendre solutionner à elle seule.

Bien sûr, nous sommes conscients que certains jeux vidéo sont très discutables (tel *Grand Theft Auto IV*, dit *GTA 4*), par le biais des modèles culturels qu'ils véhiculent via leur scénario et « game play⁵⁸ » emprunts de violence, machisme, etc. que leur réalisme ne fait qu'accentuer, quand l'addiction à leur pratique n'y ajoute pas une deuxième couche de problèmes potentiels. Si ces jeux ne se retrouvent pas dans les tournois de LAN, ceux qui le sont restent basés sur le conflit et la violence (notamment *Counter Strike* qui reste basé sur le tir des concurrents).

Ces jeux pourraient tout aussi bien, à travers l'interactivité emprunte de choix scénaristiques conscients qu'ils entraînent chez les joueurs, contribuer à faire « désapprendre » des valeurs sociales importantes telles que le respect ou le civisme. Aussi, envisager la pratique de jeux vidéo, même en LAN, comme vecteur d'apprentissage, c'est-à-dire en quelque sorte pédagogique, c'est aussi admettre que ces apprentissages peuvent aussi être potentiellement démagogiques. De « mauvais apprentissages », cela peut être apprendre de la mauvaise manière ou les mauvaises choses (pérennité de l'addiction ou de valeurs comme le racisme, sexisme, sadisme). Finalement, si l'immersion joue un rôle-clé, activant par ailleurs les risques d'addiction, quelle est la portée de l'interactivité et que met-elle en œuvre en matière

⁵⁷ Les effigies du « geek informatique » ou de l'« otaku », sont des caricatures modernes d'individus asociaux et nihilistes, manifestant une assuétude marquée envers les nouvelles technologies, et qui sont la meilleure illustration d'un envers au discours idéaliste portant sur des technologies libératrices pour l'humain.

⁵⁸ Idem

d'apprentissage par l'action ? Ceci est une question cruciale mais à laquelle nous ne pourrions répondre dans ce travail de par l'amplitude de la recherche que cela nécessiterait, et parce que cela n'est pas l'objet principal de cette thèse.

La question est cependant de ne pas jeter le bébé avec l'eau du bain et de savoir, comme en tout, faire preuve de parcimonie et de jugement. Tenter de définir, face à l'engouement que connaissent les jeux vidéo, ce qui en constitue l'attrait, mais aussi avoir l'occasion d'en mesurer les forces dans un contexte de mise en pratique règlementée comme l'offre le LAN party, c'est s'ouvrir à des perspectives nouvelles à investir, voire à exploiter, en gardant en tête des idées d'applications transposables en milieu éducatif ou de formation, par exemple.

En voulant définir quels en sont les atouts et comment les orienter s'il y a lieu, nous cherchons intuitivement une façon de les orienter ou de les introduire en tout ou en partie dans des pratiques contrôlées dans des domaines visant un mieux-être communicationnel et social quel qu'en soit la nature.

Quoi qu'il en soit, si notre hypothèse s'avérait justifiée, ce sont en effet les champs de l'éducation, de la sociologie et de la communication en général qui pourraient bénéficier de données précieuses sur une nouvelle activité contemporaine porteuse de sens et de nouvelles possibilités communicationnelles pour les individus, comme les communautés.

Il nous semble pourtant important pour le champ des sciences humaines et de la communication en général, de réaliser cette étude avec tous les égards, l'ouverture d'esprit et la rigueur scientifique qu'elle mérite, mais dans la limite des angles qu'elle veut vérifier.

Il faut enfin comprendre et voir dans le LAN party, l'étrangeté d'un phénomène que nous pourrions considérer comme un usage marginal et presque déviant visant à se réunir localement en grand nombre, en regard des pratiques courantes de jeux vidéo joués sur les serveurs ou à la maison. En effet, alors que la communication médiatisée par ordinateur et la réseautique nous ont habitués à étudier les rapports entre individus et face à l'ordinateur, mais à distance ou en solo, nous avons découvert à travers le LAN une pratique spontanément marginale de jeux réunissant en présence humaine et ordinateurs sur place et en réseau. Ceci s'avère un contexte d'utilisation de l'ordinateur tout à fait unique en son genre, à la fois ludique, virtuel et présentiel, individuel et collectif, personnel et groupal, qui mériterait une place à part dans

divers champs d'étude comme la sociologie des usages autour des TIC, celui de la CMO, de la communautaire ou de l'éducation, pour en citer quelques uns.

Certains joueurs ne sont-ils pas plus disposés à apprendre que d'autres par le biais de l'interactivité et de l'immersion, alors que certains pourraient même rester « accros » aux jeux? Comme l'a montré le Professeur Dagher, la dopamine est un neurotransmetteur prédisposant à la dépendance au plaisir et dont le taux varie selon les individus. Un taux élevé chez certains individus pourrait expliquer qu'ils soient plus exposés à rester facilement « accrochées » à une activité procurant du plaisir, au point qu'elle puisse leur nuire de façon intense et dépendante (drogue, alcool, nourriture, sexe ou jeu). Ceci est un exemple des limites que comprend le potentiel d'apprentissage ou de socialisation du LAN.

En fait, il apparaît évident à ce stade que, si non seulement des pratiques marginales des jeux vidéo peuvent contredire notre hypothèse (jeux solitaires, usages pervers des jeux, jeux eux-mêmes discutables dans leur scénario comme leur mise en forme possiblement violentes ou sexistes), il existe aussi des limites importantes à notre étude du fait de nombreux types de jeu plus ou moins porteurs de potentiel d'apprentissage, mais aussi du fait de profils de joueurs ne répondant pas ou très mal à la pratique du jeu vidéo : absence d'habitudes reliées à la pratique du jeu vidéo pour les générations des 40 ans et plus, désintérêt de l'immense majorité des filles, profils présentant des dangers telle l'addiction aux jeux vidéo, etc.

Il importe en fait ici, en prêchant par le contre-exemple, de ne pas oublier non plus de mentionner l'immense majorité des non-joueurs que les jeux vidéo laissent parfaitement indifférents ou réfractaires. On parle de pans entiers de la population, et notamment une vaste majorité de filles, ce qui pose de délicates et épineuses questions – cause de bien des soucis à l'industrie du jeu vidéo soucieuse d'atteindre tous les publics... Comment allez chercher ces publics et par ailleurs, dans la perspective aussi des Serious Games, peut-on prendre le risque en éducation de laisser des apprenants indifférents face à un contenu pédagogique supporté par un média qui peut déplaire à un grand nombre d'individus?

Bien sûr, si nous avons déjà mentionné certaines limites méthodologiques et humaines à cette étude, nous sommes aussi conscients des difficultés liées à la complexité de la tâche menée en parallèle que peut poser par exemple notre ambition ethnographique double, voire triple, nous pensons que si elle est bien menée, elle permettra une compréhension à la fois plus

étroite mais aussi plus englobante de notre terrain et de nos sujets. Nous comprenons aussi les limites de notre objectivité en tant qu'observateur d'un LAN, tant en raison du regard subjectif intrinsèque qui viendra teinter nos observations faites sur les mœurs de joueurs à découvrir. Nous avons voulu ici les entrevoir comme des indigènes jamais découverts et vivant en terre inconnue, sorte de « nouveaux papous » d'une terre ludique à la fois réelle et virtuelle, où toute culture partagée repose sur le jeu. Nous avons donc à cœur de bien préciser notre relation entretenue avec les joueurs, les partis pris qui pourraient être les nôtres.

2.7.4 Ententes avec les organismes légiférant les Tournois de LAN party

L'entente avec ses organismes s'est basée sur une réciprocité amicale, dû au fait que nous côtoyions les LAN pendant plusieurs années et nous intéressions de près à leur développement. Ainsi, nous nous sommes engagées à diffuser les résultats de cette recherche auprès de ces organismes que ce soit via leur site web ou lors des LAN via des liens vers notre propre site de recherche. La valorisation du travail de terrain réalisé par ceux-ci profite en bonne partie de la diffusion de la présente thèse, aussi nous ont-ils donné accès à la majeure partie de leurs documents confidentiels (tels que budget, secrets de leur succès en matière d'organisation, photographies dont ils avaient les droits, etc.) ce qui a considérablement aussi aidé notre travail, y compris lors de l'obtention des accords parentaux de mineurs pour les entrevues, ou encore lorsqu'ils nous ont laissé prendre le micro pour faire des appels à participer à des entretiens de recherche sur une base volontaire auprès des joueurs.

Nous voyons enfin à la figure 3.3.6 (photographie d'une de nos interventions auprès des joueurs) que nous étions à l'occasion escortés par un des responsables des comités organisateurs (Jonathan Marcil, directeur de l'édition LAN ETS 2006 à cette occasion), qui nous a permis d'accéder au terrain du LAN mais a également favorisé l'abord des joueurs ou en nous référant à eux.



Figure 2.12 La chercheuse est escortée par un organisateur du LAN ETS 2006 auprès de joueurs.

2.8 Conclusion

Ici s'achève un chapitre majeur dans la compréhension de ce travail. Dans la foulée de la présentation générale du portrait social, historique et culturel dans lequel s'inscrit le LAN party, présentée en problématique, s'est opérée ici une assise affirmée de notre travail qui se positionne dans la lignée de traditions de recherche en communication bien établies et à laquelle il espère contribuer aussi par un apport novateur sur le plan de son approche méthodologique, ayant proposé une approche par « tressage » de données et de concepts pertinents ayant favorisé une ébauche théorique originale. Bien qu'elle demeure fidèle à la posture du constructivisme, un apport et lectures personnels sur un phénomène contemporain ont ainsi été faits.

Dans la seconde partie de la thèse, le lecteur découvrira justement ce jeu de tressage appliqué aux notions d'identité et de socialisation au chapitre III, puis de motivation et d'apprentissage au chapitre IV, fusionnés ensuite et élevés à un degré d'abstraction supplémentaire au chapitre V présentant notre modèle de LAN pédagogique et notre proposition théorique du même nom.

DEUXIÈME PARTIE

INTERPRÉTATION ET ANALYSE DES RÉSULTATS

CHAPITRE III

SOCIALISATION

Ce chapitre s'inscrit dans la seconde moitié de cette thèse dédié aux joueurs de LAN party ; elle y offre une analyse par théorisation des résultats de cette étude, qui représentent pour partie, les données résultant des questionnaires et entretiens que nous présenterons par extraits tout du long, et pour le reste, des faits et anecdotes observés durant huit ans d'observation sur le terrain. Le tout se fera par analyse discursive entremêlant données et concepts théoriques, via une réflexion théorisante imprégnée d'un regard compréhensif porté sur notre lecture des faits. Le point de départ est le particulier pour remonter vers des considérations d'ordre plus générales, en passant en revue les principaux concepts porteurs de cette recherche, leur histoire, enjeux et auteurs fidèles à notre vision épistémologique, favorisant finalement la modélisation d'une proposition théorique de « LAN ludéo-pédagogique » présenté en fin de thèse. Cette seconde partie de thèse s'organise autour de trois pôles phares : la socialisation et les jeux identitaires qui la sous-tendent au chapitre III, puis les questions de motivation et d'apprentissage présentées au chapitre IV, enfin une compréhension systémique du tout, prenant la forme d'une proposition théorique, dite de « LAN pédagogique » au chapitre V.

Dans le chapitre III, nous partirons de la notion d'identité, puis identifierons diverses formes d'interactions supportant un processus de socialisation des joueurs, qui est aussi l'aboutissement logique du lien intrinsèque qu'entretiennent ces deux notions. Nous aborderons les processus sociaux du LAN, très proches de phénomènes tribaux, via les notions de rites, d'initiation, mais aussi de typologie des participants, que notre étude a regroupés en « âges » ou stades comportementaux des joueurs. De là, nous identifierons certaines problématiques propres aux notions de genres en LAN, avec leurs implications sociales relatives à des comportements deviants (asexualité ou « angélisme numérique » ; négociations familiales ou de couple autour des jeux ; rapport à la violence et à l'addiction au jeu en réseau, etc.). Le chapitre débouchera enfin sur les fondements de ce qui pousse les joueurs à « s'oublier » ainsi au profit de leur activité, nous amenant à discuter des questions de motivation puis d'apprentissage qui en découlent, au chapitre suivant.

3.1 L'identité

L'acte humain le plus facilement identifiable en LAN, c'est-à-dire le premier « pattern », ou schéma comportemental d'interaction que nous avons remarqué, est celui du jeu identaire. En partant d'observations faites sur le terrain, et en nous appuyant sur une analyse interactionniste des échanges entre joueurs, nous avons remarqué combien ceux-ci s'organisaient pour faire « bonne figure » aux yeux des autres. Pour reprendre les termes de Goffman, ils s'organisent pour « préserver » leur image sociale, c'est-à-dire leur « face », en se mettant en scène, pas seulement au cœur des parties de jeu vidéo où un certain rôle leur incombe, mais aussi au milieu de la communauté physique du LAN, et notamment de leur équipe, où ce rôle s'accompagne d'un certain statut. D'après nos observations, il est clair que chacun croit devoir coller au rôle qu'il s'être vu octroyer, explicitement ou implicitement, par ses équipiers, et tient donc, à sa façon, au statut qui selon lui doit venir avec. Il tente de donner ainsi la meilleure représentation sociale de lui-même, comme équipier. Ceci est d'autant plus vrai que nous parlons ici d'adolescents, c'est-à-dire de jeunes adultes à un âge où reconnaissance et sentiment d'appartenance pour se construire une image de soi valorisante, sont un enjeu primordial dans leur vie. Ces notions référant toutes à des degrés divers, à celle de l'identité, nous procéderons pour commencer par un bref retour sur la notion d'identité et quelques termes qui s'y rattachent lorsqu'on en fait l'analyse selon une approche interactionniste, en revenant sur certaines notions connexes : celles de face, de soi, de rôle, de statut, de règle, de norme, de cadre et de compétence. Pour ce faire, nous reviendrons sur le travail de quelques autres auteurs rattachés à cette école de pensée ou à celle du collègue invisible, du travail de Strauss sur les jeux de miroirs du soi, à celui de Bateson et son principe de feedback, mais surtout celui de Goffman nous ayant particulièrement inspiré en ce sens, car sa lecture des mises en scène sociales a été facile à transposer au LAN.

3.1.1 L'identité, une définition qui évolue avec la représentation de soi

La définition d'identité que nous avons retenue dans ce travail, et qui a été exposée en première partie de thèse, réfère à cet « ensemble de significations fluctuantes que le sujet s'oppose à lui-même ou à d'autres acteurs, selon le sens qu'il donne à des situations relevant des contingences physiques et subjectives de la réalité qu'il se construit. C'est donc une forme d'intersubjectivité en constante redéfinition un sens perçu, co-construit et donné par chaque acteur, au sujet de lui-même ou d'autres acteurs » (Mucchielli, 2005).

Autrement dit, « L'identité d'un acteur social, c'est la réponse apportée à la question : qui est cet individu, ce groupe ou cette culture? Et la réponse peut être apportée par le sujet lui-même ou par un partenaire. » (Mucchielli, 2002)

L'identité n'est donc pas une description donnée comme objective d'une vérité factuelle sur un être, mais relève plutôt de la subjectivité de celui qui l'émet, dont elle indique tout autant les valeurs que l'ensemble des perceptions qu'il s'est forgé à travers ses façons de décoder le monde, les autres et lui-même.

Non seulement ses façons de définir un être lui appartiennent en propre en étant « empruntées et teintées » par son expérience de l'autre et de la vie en général, mais elles sont aussi assez floues, car en perpétuelle évolution vers une « relecture » de sa réalité. Nous notons que la métamorphose identitaire quotidienne est ainsi, sans doute, la condition première que nous partageons tous dans notre commune humanité. Quand il est question de notre identité, vient aussi le moment de parler de soi.

Le Soï (dit « self » en anglais) est une pierre angulaire du courant d'analyse interactionniste. Le Breton (2004) définit le *soi* comme « le résultat provisoire de l'expérience acquise par l'individu ». Fait intéressant, le soi est ici vu comme socialement fragmenté : « l'individu décline autant de version de son « soi » qu'il participe à des groupes humains différents », auxquels il présente l'aspect de lui-même qu'il veut bien donner à voir. Ceci fait de lui un « nomade » glissant d'un groupe à l'autre selon les circonstances. C'est ainsi que, pour Le Breton, l'existence sociale où évoluent l'identité, le soi d'un acteur, « n'est possible qu'à travers la capacité de l'acteur à endosser des rôles différents, selon les publics et les moments ».

Voyons maintenant comment ces notions s'observent concrètement sur le terrain⁵⁹. Si un joueur du nom de Charles, est un garçon plutôt discret, appliqué et responsable à la maison, au sein d'un foyer monoparental où il aide beaucoup dans les tâches ménagères. En même temps,

⁵⁹ Ici, nous présentons un premier « tressage » entre théorisation et données terrain, tel que nous l'avons présenté en première partie de thèse, quant à l'originalité de notre protocole d'analyse des données. Nous rappelons que nos stratégies méthodologiques, d'abord intuitives et nées d'une approche ethnographiques, puis inductives et relevant d'une théorisation, s'entremêlent pour supporter l'interprétation de nos conclusions, jusqu'à l'amorce d'une ébauche théorique qui sera présentée au chapitre V.

sous le pseudonyme de « Killer », il est tireur d'élite dans son équipe de LAN; celle-ci le connaît comme quelqu'un de déterminé et compétitif. Mais ce garçon peut aussi montrer un autre aspect de lui-même, où il est attentif et attendri en présence de sa petite amie qui le surnomme Charlie. Il peut aussi se montrer quelqu'un de drôle, de léger, aimant être le centre de l'attention en classe, voire en être un peu « clown », où tous le connaissent cette fois sous le surnom de « Charleston » car il aime faire des pas de cette danse pour faire rire ses copains dans le cours d'activité physique. Et pourtant, aussi colorées et paradoxales que puissent paraître toutes ces versions de lui-même, toutes ces « faces » de Charles sont authentiques et correspondent bien à son « soi ». Le personnage social composé des faces de « Charleston/Killer/Charlie/Charles », que beaucoup connaissent de façon cloisonnée, parlent toutes d'un seul et même individu qui décline ses « moi », en adoptant simplement les comportements les plus adaptés selon lui, aux rôles sociaux qu'il croit devoir tenir en telle ou telle circonstance, en les prenant pour les plus adaptés pour autrui et l'image qu'il veut donner de lui-même. Pourtant, le soir, dans la peau de quel personnage Charles se sent-il vraiment, une fois qu'il n'a plus le public pour lequel il assure ses représentations de lui-même ? C'est difficile de le dire; c'est pourtant, pour lui, une réalité avec laquelle il négocie son quotidien, et sa véritable idée de lui-même. Plus que jamais dans notre actuelle société occidentale, cette considération est capitale à saisir quant aux particularités identitaires protéiformes qui caractérisent les générations X et Y dont il est question ici, en regard de la théâtralisation de leurs existences, exacerbées par un virtuel ayant ajouté une couche aux jeux identitaires qui marquaient déjà les générations précédentes.

« De là résulte pratiquement un morcellement de la personnalité en différents moi qui peuvent se démentir les uns les autres, comme chez l'homme qui réserve sa tendresse à ses enfants et sa sévérité aux soldats ou prisonniers placés sous ses ordres. » (James, 1946)

Selon Goffman, ces procédés sociaux se déclinent selon deux objectifs sociaux primordiaux : « donner la meilleure représentation sociale de soi-même » et « garder la face ». Comprendons que le premier but motive la plupart de nos interactions sociales, et explique les prises de risque que l'on prend en se dévoilant soi-même, en regard des éventuels paradoxes qui peuvent naître de cette « face », cette image de soi qu'on expose aux yeux d'autrui et à son jugement. La représentation de soi relève de mises en scène de soi-même qu'adopte Charles/Killer/Charlie/Charleston, lesquelles lui permettent de se conforter dans l'image qu'il

veut donner de lui-même, comme un acteur le fait pour répondre aux exigences du metteur en scène en suivant son texte. Le metteur, c'est en quelque sort son « Moi supérieur », la plus haute idée et exigence que Charles nourrit envers lui-même. En l'occurrence, c'est ce qui le tend vers une optimisation de son moi en tout temps, quelques soient les représentations de lui-même qu'il se croit obligé d'investir.

Le second but goffmannien ressemble à une sorte de bouclier identitaire, conçu pour pallier aux prises de risques que nous courons tous face au jugement des autres. Nous voulons faire bonne figure, pour « préserver notre face » aux yeux des autres, afin de ne pas, comme le dit Goffman, mettre en péril l'identité que nous co-construisons avec autrui, dans ce jeu de « tricottage du soi » qui supporte nos interactions avec autrui. Nous voyons ici combien tous ces procédés d'analyse des jeux sociaux sont fidèles à l'approche constructiviste sur laquelle repose notre vision épistémologique de la vie et de la société.

En transposant un regard éthologique à l'humain, nous pourrions voir combien, à l'image de nombreuses herbivores tels les chevaux, déchirés entre deux sentiments contraires, la curiosité et de la peur, quand ils se trouvent face à de nouveaux congénaires, ces deux sentiments sont aussi présents et sous-tendent l'exposition du « soi social » de l'humain en présence de ces congénères. Sa curiosité légitime sa prise de risque et le pousse à s'exposer au contact avec autrui et à donner la meilleure représentation de soi possible en toutes circonstances aux yeux d'autrui. Sa peur, vue comme un processus de défense, un mouvement de repli possible en cas de jugement d'autrui menaçant sa représentation de soi, le pousse à adopter des stratégies pour sauver sa face à tout moment. Ces deux sentiments sont si communément partagés sur le plan social, et implicitement joués, que par empathie et partage d'une commune humanité, les autres nous aident aussi à l'occasion à maintenir cette représentation de nous-mêmes et à « sauver notre face » le cas échéant.

Ainsi, un groupe peut feindre d'avoir entendu une remarque idiote ou inadaptée à la situation, échappée par une personne ayant parlé trop vite. Une personne du groupe peut changer de sujet pour éviter l'embarras de tous, ou feindre de n'avoir rien entendu. Il arrive aussi que des collègues se concentrent sur les paroles d'un conférencier dont le ventre laisse échapper des gargouillis de faim, plutôt que d'avoir l'air surpris du bruit émis. En se contrôlant et repoussant toute curiosité ou élan qui porteraient une attention naturelle envers ce fait, ce

qui pourrait gêner la représentation de soi du conférencier, le groupe se protège aussi. Chacun évite ainsi d'avoir à se mettre en danger face à une situation imprévue dans ses registres de représentations de soi confortables, courantes ou socialement admises. Dans cette optique, on comprend vite que ce qui pourrait passer au départ pour de l'attention, du respect, de la politesse ou de l'empathie dans les interactions sociales, peut aussi très vite se teinter d'un certain égoïsme visant le maintien d'une zone de confort par les intervenants, dans la plupart des échanges qui s'opèrent.

Le rôle vient donc avec l'acteur, comme l'habit fait le moine. Selon les comportements et « soi sociaux » (ou « faces » car ils seront vus ici comme des synonymes), qu'on décide d'adopter en diverses circonstances, on se met en scène, comme au théâtre, en suivant les textes que l'on croit devoir jouer aux yeux d'autrui. Ce procédé, les jeux de rôles l'enseignent très tôt aux enfants dont la célèbre formule maladroite « on jouerait à la guerre, et je serai le méchant. », principes scénaristiques de base de mise en scène de soi dans bien des jeux sociaux encore courants chez les adultes. « Il ne s'agit pas seulement être soi mais d'assumer les facettes sollicitées par les rôles qui se succèdent dans la vie quotidienne », comme le souligne Le Breton qui précise aussi que le rôle est « une suggestion de conduite suspendue à l'interprétation que l'acteur opère selon les circonstances ».

Contrairement à ce qu'avance tout le mouvement structuraliste en sociologie, quand on entreprend l'analyse des échanges entre sujets à la lumière du modèle interactionniste, on comprend très vite que ce qui importe n'est pas affaire de structure (imposée par la société, ses institutions) ni de conscience (modulée par l'inconscient, les émotions), transformant les individus en les soumettant à un ordre externe ou interne établi malgré eux; au contraire. L'interactionnisme reconnaît un certain libre arbitre aux sujets, vus comme libres de se « donner en représentation » ou non, selon le rôle qu'ils doivent adapter à telle règle sociale.

Donc selon Le Breton (2004), « on n'agit pas parce que la règle le dicte ; on agit selon ce qu'on croit lisible, adapté, raisonnable et lu par les autres dans telle circonstance, dans notre comportement (...). Non que les structures n'existent pas, mais que la tâche du sociologue est de comprendre comment les acteurs s'en arrangent, plutôt que de les percevoir comme des marionnettes ».

La notion de règle entre ici en ligne de compte; elle est vue comme une « information sur les comportements sociaux possibles ». On suit une ligne de conduite, on souhaite adopter une attitude qui saura s'adapter et être comprise, c'est-à-dire décodée par les autres. Nous sommes ici au sein d'une métaphore toute théâtrale, celle du jeu d'acteur social pris avec ses diverses facettes de lui-même, devenues les rôles qu'il se croit en charge d'adopter devant les autres.

« Il ne s'agit pas d'être faux ni de coller à un rôle précis : on attend des acteurs plutôt qu'ils soient en mesure d'improviser et de se tirer d'affaire, selon le rôle qu'on attend de lui, ou qu'il se croit obligé de tenir. » On interprète donc un rôle en espérant qu'il sera interprété comme adapté à la situation qu'on veut vivre dans l'échange avec autrui. Vue ainsi, l'interaction devient une « improvisation cadrée des rôles, un usage concerté des règles, pour orienter l'action dans un sens ou dans l'autre. »

C'est ainsi que l'on sait se comporter en société de façon adaptée, que ce soit pour savoir quand et comment interrompre une conversation; pour proposer de l'aide à qui semble en avoir besoin en sachant décoder à temps quand c'est vraiment le cas, etc. On réalise ce qui est attendu de nous-mêmes en adaptant le rôle qu'on joue de rôles sociaux courants adoptés en société : soit on interagit selon un registre qui relève de l'enfant en soi ou celui du parent, qui s'accompagnent d'exigences, d'attentes et d'attitudes qui s'y rattachent, en plus du statut qu'on s'octroie de fait. Dans son approche transactionnelle, Berne présente les trois tyLe statut est donc le lieu mitigé d'un dialogue entre un double étiquetage : celui qu'on croit avoir, et celui que les autres nous octroient; entre les deux, l'interaction est adaptation.

Statut et rôles sont des indicateurs, des ressources possibles pour adapter un comportement, selon ce que l'acteur interprète de la situation : c'est ainsi que les procédés interprétatifs des acteurs mis ensemble créent la « norme » attendue, qui devient signifiante pour tous en regard des interactions réalisées. Interagir, c'est évaluer sans cesse les comportements des autres pour parvenir à s'y ajuster.

« Dans une société où le prix est institutionnalisé, la raison de ne pas marchander ne tient pas de la norme du prix fixe, mais plutôt à l'anticipation des effets induits par le marchandage. Le sentiment de gêne éprouvé par exemple. Les interactionnistes travaillent sur « le couplage flou entre l'ordre de l'interaction et la structure ». (Goffman citant Garfinkel, 1988).

Ainsi l'individu se pose implicitement ces questions : si j'agis ainsi, est-ce adapté ? (vais-je pouvoir sauver ma face); et si non, cela correspond-il au statut qu'on m'octroie, au rôle que l'on attend que je tiennne ici? » Bref, quelle représentation de moi-même dois-je opérer ici? Ce processus intellectuel et logique oriente nos actions avec autrui, bien qu'implicitement; il est la base de notre construction identitaire, dans une double interprétation que toute personne fait de ce qu'elle se croit obligé d'adopter comme rôle, ou encore selon le rôle qu'autrui attend d'elle, qui est aussi une interprétation de son « soi », décodé par autrui.

C'est ici le règne d'une introspection constante nourrissant la future interaction posée. Introspection et interaction sont pour nous intimement mêlées, car du monologue intérieur dont il vient d'être question naît l'interaction, le dialogue avec autrui. Bref et selon nous, cette tension dans la représentation de soi à adopter, est l'occasion d'une réflexion introspective, une recherche d'interprétation et d'évaluation du rôle à tenir, qui supporte toute interaction. Nous voyons l'introspection comme une interaction avec soi-même, un dialogue avec le « soi à adopter ». Cette introspection, il en sera souvent question dans cette seconde partie de thèse, car sa découverte, née du croisement de la théorie et de notre terrain, supporte une bonne partie de notre compréhension de la « socialisation » à l'œuvre dans un LAN, qui est supportée par les innombrables occasions d'interaction en jeu et dans la salle.

Règles, normes, structures, statut ne sont donc pas le fruit de la société mais ce que les acteurs plient à leur usage et selon leurs besoins. Cette double contingence, vue ici comme un dialogue qui s'établit, une tension entre des impératifs différents qui guide nos actes, est très présente à l'esprit des joueurs issus de la génération étudiée, car ils sont plus sensibles au principe de jeu identaire et de rôle, dont ils font d'ailleurs majoritairement l'exercice à travers des jeux vidéo de rôle très populaires chez eux. Nous pensons ici à *World of Warcraft* dit *WoW*); *Final Fantasy*; *Oblivion*, *Eve online*, dont les sujets de cette étude compose également le bassin de clientèle cible, où ils se répandent par un principe que nous nommerions une « contagion culturelle »). À ce sujet, Nicolas, un sujet interrogé dans notre première longue entrevue, nous précisa ceci :

« Qu'est ce qui fait qu'un jeu est populaire comme ça? C'est qu'il a passé le point de non retour. C'est tellement populaire que tout le monde joue à ça. *World Of Warcraft* est un autre exemple ces temps-ci. *World Of Warcraft*, tu joues à ça parce que tous tes chums en parlent. Pis quand tu commences à y jouer, t'en parles à tes chums. »

On le voit ici : la tendance sociale implique d'agir pour l'individu, ce qui lui crée une expérience identitaire nouvelle; et agir par expansion de son identité se créant une nouvelle expérience et la partageant, crée la tendance générationnelle.

Ainsi, nous avons constaté que les joueurs interrogés sont à l'aise avec le fait que les autres participants ne les connaissent que sous leur pseudonyme. En fait, il n'est pas rare de voir chacun garder tacitement l'anonymat sans se poser de question sur les identités véritables en dehors du jeu. Personne, chez les joueurs de LAN party, ne prend cependant cette forme d'anonymat des joueurs pour suffisante en dehors des serveurs : l'intérêt du LAN est pour la plupart ce « voile enfin levé sur l'autre ».

3.1.2 Identité réelle et identité virtuelle : la confusion des genres

Demandez à un participant de LAN de se nommer et il vous donnera son pseudonyme de joueur le plus naturellement du monde, sans même penser à préciser son vrai prénom. Son identité citoyenne n'a plus cours en LAN lors des échanges interpersonnels que l'identité virtuelle du joueur, rattachée à son personnage et rôle au sein des parties. En effet, il y a une superposition d'expériences identitaires dans les mondes réels et virtuels du LAN party, que l'individu va se forger à plusieurs niveaux. Or, ces imbrications identitaires ne sont pas anodines et posent véritablement un défi méthodologique et une bonne base conceptuelle qui en révèle le caractère complexe pour aborder ce point très pertinent dans notre étude. Par ailleurs, nous avons affaire à des sujets adolescents ou jeunes adultes, chez qui le processus identitaire est primordial (ce que les études de Piaget ont largement démontré à l'âge adolescent de construction de l'image de soi).

Nous avons donc affaire ici à une identité virtuelle (le pseudonyme) qui se substitue en LAN à l'identité réelle (noms et prénoms réels du joueur, référant à son statut « citoyen »).

Dans *Stigmaté*, Goffman distingue une identité virtuelle, conséquence du regard que les autres projettent sur un individu, d'après ce qu'ils en perçoivent, et une identité réelle, conviction profonde de l'individu dans son regard porté sur lui-même, d'avoir réellement tel ou tel attribut. Lorsqu'il y a écart entre ces deux identités, l'identité sociale est compromise selon Goffman, créant une brèche où, dans sa forme la plus prononcée, l'écart devient « stigmaté », c'est-à-dire un risque de discrédit porté sur l'individu. Le stigmaté, caché ou

préservé comme un secret le plus souvent, surtout lorsqu'il n'est pas évident, impose à l'individu de se composer un personnage et rendre « étanche » les mondes où il évolue, entre ceux qui connaissent son stigmate et ceux qui l'ignorent encore (Le Breton, 2004). Ce qui nous a frappé dans cette analyse est le fait que ce parallèle entre identité virtuelle et réelle est observé dans le monde physique social bien réel, à l'époque où Goffman l'étudie. Il n'y a pas encore de « Mondes virtuels » où évoluent les individus. Nous avons donc cherché à voir s'il pouvait y avoir aussi des « brèches » identitaires observables entre une identité que le joueur se construit, ou qui est construite par autrui sur les serveurs de jeu où il n'est connu que sous un pseudonyme, et la rencontre physique, réelle, de cette identité virtuelle, avec les autres, au moment où elle devient réelle, confirmée ou infirmée. Y a-t-il possibilité de stigmate entre ce que le joueur a fait croire en ligne, ou l'idée que les autres en avaient, et ce qu'il affiche en réalité dans une salle où tous se côtoient finalement pour de vrai ?

Nous pensons que oui. Mais nous pensons cependant que dans sa forme la plus grave, le stigmate se manifeste surtout par l'évitement du risque d'être dévoilé ; autrement dit, un joueur « racontant » des histoires sur lui-même, ou qui est l'objet de regards biaisés par autrui sur les serveurs, ne prendra pas le risque de venir croiser ces détracteurs, en LAN. Évidemment, nous avons tous en tête les écarts entre réalité et discours tenu quant à l'apparence des internautes qui se risquent au domaine de la séduction en ligne ; quand vient l'heure du premier rendez-vous, il n'est guère payant d'avoir trompé l'autre sur son aspect physique ou son caractère ; par-delà le côté cocasse moqué par les humoristes, de telles situations quand elles ont lieu, il y a deuil et l'écart entre identité virtuelle et réelle se mesure tout à fait. Mais en LAN, bien sûr, le deuil, s'il a lieu, n'a pas les mêmes implications. Il est plus subtil ; on n'a généralement pas menti sur ses performances en jeu (les capacités à joueur pour le coup, deviennent « réelles » quand elles sont vues sur les serveurs) ; mais la philosophie de jeu, le caractère et le comportement peuvent quant à eux réserver quelques surprises.

Aussi, des « stigmates relationnels » dévoilant l'écart ou l'incohérence entre identité virtuelle et réelle, s'observent à des degrés divers, notamment quand des équipes sont recomposées par hasard le jour de l'événement, par association avec d'autres joueurs solo venus sur place, connus pour telle ou telle performance de jeu sur les serveurs. Si un écart devient trop grand entre les performances, le discours ou le caractère qu'un joueur affichait et

ses capacités et qualités réelles en contexte de compétition et de négociation avec autrui en temps réel, des dissensions fortes surgissent, faisant naître une surenchère émotionnelle dans les équipes menant le plus souvent à sa dissolution ; pour d'autres, les joueurs qui s'y trouvent mêlés peuvent développer un mutisme latent comme nous l'avons parfois vu, poursuivant le jeu sans plus parler à leurs équipiers (bouderies à des degrés divers), parce que pris dans un principe de double contrainte entre leur envie de gagner, leur désapprobation de l'étiquette qu'on leur colle, l'envie de fuir et l'envie de prouver. Certains vont s'isoler (aller jouer ailleurs dans la salle, plutôt qu'à côté de son équipe, voire changer d'équipe) ou communiquent mal (émotions dans le ton de voix ; stress et agressivité ou démotivation ; des joueurs restent alors « pour faire plaisir » à certains équipiers tout en désapprouvant les autres. D'autres enfin, incapable de garder la face et donc la cohérence entre identité réelle et virtuelle dans le sens goffmannien du terme, partent et fuient la relation (l'équipe se voit alors contrainte d'abandonner par désistement d'un équipier du fait d'incompatibilité de caractères ; elle se dissout alors et quitte le tournoi, quoi que nous ayions aussi vu fréquemment des équipes continuer à 5 contre 4 malgré ce genre d'événement et de dissension). Le LAN est donc avant tout un lieu de « risque » pour la face du joueur, qui y est mise en exposition ; c'est pour les joueurs le lieu et le temps social qui s'offre comme un ring où s'affrontent les véritables identités, c'est-à-dire un lieu d'examen de l'identité sociale, où sont évalués la concordance et l'authenticité des identités virtuelles et réelles des joueurs. Car s'il est facile de tromper son monde sur les réseaux, ou que les autres se trompent aussi sur soi, il n'est plus possible de le faire une fois en présence. Nous avons aussi été témoin en ce sens d'heureuses découvertes, quand des joueurs nous disaient avoir appris à se connaître alors qu'ils avaient une idée défavorable d'un coéquipier rejoignant l'équipe, avant le LAN. Généralement, la relation s'en trouve renforcée : au contraire d'un stigmat, elle se voit marquée par une forme de « respect », une validation du groupe pouvant prendre la forme d'un rapport de hiérarchie tacite où le nouveau joueur est entendu et vu comme « charismatique » par les autres, de par la « révélation » heureuse qu'il incarne aux yeux du groupe.

3.1.3 L'effet miroir sur l'identité

Mucchielli met bien en évidence le côté « miroir » qu'implique une bonne compréhension du phénomène identitaire : « L'identité d'un acteur social, c'est la réponse apportée à la

question: « Qui est cet individu, ce groupe ou cette culture? » Et la réponse peut être apportée par le sujet lui-même ou par un partenaire ». (Mucchielli, 2002). Nous avons particulièrement suivi et compris la portée de cette approche et nous la discuterons dans le chapitre IV.

Si l'identité au sens large est d'abord un ensemble de caractéristiques qui permettent de définir expressément un objet ou un acteur, l'identification extérieure est à la recherche de ces caractéristiques. L'Identité paramétrée et « définitive » des sciences humaines qui travaillent sur le paradigme positiviste (ou mentaliste) apparaît donc comme un artefact. IL s'agit alors d'une identité in vitro, isolat desséché de l'identité-située. L'identité-située, quant à elle, ne pouvant être saisie que par des flashes momentanés puisqu'elle est en continuelle émergence (bien que des structures stabilisées de réseaux puissent être explicitées).

« Ainsi nous sommes bien devant un phénomène de la complexité humaine. Il nous faut donc dire ce qu'est l'identité dans le cadre du paradigme de la complexité (qui va nous servir donc de théorie générale de référence), en espérant que ce paradigme « recouvre » les différentes théories existantes de l'identité » (Mucchieli, 2005, p.39)

Aussi, comme nous le mentionnions en introduction, notre posture justement empruntée au paradigme de la complexité d'Edgar Morin n'est pas fortuite. Mucchielli s'y réfère lui-même pour aborder la question de l'identité des acteurs sociaux.

Il nous faut dire ce qu'est l'identité dans le cadre du paradigme de la complexité (qui va nous servir donc de théorie générale de référence), en espérant que ce paradigme « recouvre » les différentes théories existantes de l'identité.

Ainsi, à travers une pléiade de comportements et de choix qui lui sont donnés de vivre en groupe et individuellement (ce que nous mettrons en évidence à travers le système de la théorie de l'activité), le joueur (re)définit en bout de ligne son identité propre dans un mouvement récursif. Nous tenterons de le mettre en lumière à travers l'approche systémique de la théorie de l'activité. En effet, comprenons que les résultats intéressants (ou « outputs ») du système sont très proches de ce que l'on peut qualifier d'apprentissages socioculturels, qui affectent notamment l'identité des joueurs. En effet, si un joueur apprend à mieux travailler en collaboration avec ses partenaires, ou au contraire prend la mesure de son individualisme, nuisant à la stratégie d'équipe, ce constat vient rétroactivement transformer le joueur, ses équipiers et l'équipe, ainsi que leur internalisation de l'expérience du LAN party. Méthodes et attitudes au sein du LAN, selon un principe cybernétique de feed-back, viennent ainsi changer

l'identité des sujets rétroactivement. C'est un jeu complexe à saisir mais puissant pour envisager avec justesse l'intime relations entre les sujets (joueurs) et notre objet d'étude (apprentissage et socialisation).

On pourra s'intéresser ici à l'articulation des rapports individuels dans le groupe et aux problèmes liés aux rapports d'influence réciproque entre le groupe et l'individu. Ceci nous amènera aussi à soulever entre autres les questions de la fonction, du genre et de l'efficacité du leadership au sein des groupes.

Mais la meilleure façon d'en juger sera de se référer aux joueurs eux-mêmes, ce que nous ont permis nos outils méthodologiques basés sur des entrevues semi-dirigées :

Aborder conceptuellement l'identité des joueurs de LAN party, nécessite un retour important sur certaines particularités concrètes de leur profil générationnel, la tranche de population dont il est question ici, étant plus influencée par les nouvelles technologies que la moyenne du même âge. Ce portrait de nos sujets, en regard du reste de leur génération « protéiforme », que nous avons présentée déjà en introduction, nous avons pu le dresser grâce à des questionnaires que nous avons distribués à tous les joueurs présents lors de deux grands LAN québécois (LAN ETS 2003; CORELAN 2007), afin d'en savoir plus sur ces adeptes.

3.2 Identité et profilage global des sujets : qui sont les joueurs de LAN party ?

Nous allons présenter ici le profilage précis des amateurs de LAN party. Nous savons que les sujets étudiés ici ont en moyenne entre 12 et 25 ans, qu'ils poursuivent généralement leurs études ou débutent leur vie professionnelle; qu'ils sont issus de la classe moyenne et pour la plupart des joueurs amateurs non professionnels, c'est-à-dire ne gagnant pas leur vie via cette activité. D'ailleurs, rares sont ceux qui ont un sponsor. Cette fraction de la génération des 15-25 ans représente de fait le plus gros bassin des joueurs des LAN provinciaux de moyenne à grande ampleur étudiés (comprenant plus de cinquante joueurs), soit près de 90% des participants que nous avons sondés, la balance concernant des joueurs professionnels, des débutants des jeux vidéo ou des joueurs juste de passage. En rappel, nous savons que s'ils incarnent une génération ayant grandi au sein du numérique (essentiellement des jeunes nés après 1978) et qui en ont fait un mode de vie, de par les caractéristiques générationnelles de ces « individus protéiformes » présentés en introduction, ces jeunes jonglent notamment avec

les identités réelles et virtuelles, sont reconnus comme ouverts sur les ethnies, les différences et ont développé des habilités multitâches et beaucoup d'habiletés avec les nouvelles technologies. Ils s'appuient sur une logique expérientielle plutôt que matérialiste et communiquent aisément via les nouvelles technologiques. Ces individus sont marqués par une culture électronique commune, nommée cyberculture, qui est un facteur de rapprochements liés à la pratique du Web, de la téléphonie mobile, comme des jeux vidéo.

Aussi, quand on voit les similitudes frappantes établies entre l' « être protéiforme » décrit par Lifton et Rifkin, et les sujets spécifiquement étudiés ici, il est légitime de se demander si le LAN n'est pas une des manifestations sociales les plus frappantes et caractéristiques de cette génération? On peut même se demander si le joueur de LAN party n'est pas en quelque sorte un 2échantillon-type » de sa génération, parmi ceux qui sont le plus marqués par la cyberculture, Nous allons voir ici en quoi c'est bien le cas, en repérant les grandes lignes du profilage de nos sujets via tableaux et statistiques représentatives de ceux-ci.

Nous avons établi sous forme de statistiques et de tableaux thématiques, tirés des résultats aux réponses fermées et ouvertes des questionnaires comparés de 2003 et 2007 que nous avons distribué dans des LAN populaires, une sorte de portrait global de la population amatrice de jeu en réseau local, étudiée pendant huit ans.

En 2003, sur 324 participants fréquentant le LAN ETS 2003, nous avons recueilli 81 questionnaires, et de ceux-ci, seuls 42 étaient complétés en totalité et ont été retenus pour la présente analyse. En 2007, sur 285 joueurs, 78 répondants ont complété en totalité le questionnaire lors du CORELAN 2007, dont 10 en anglais (ce qui explique certaines réponses données dans cette langue).

Les résultats statistiques issus de notre enquête de terrain sont présentés sous forme de graphiques standardisés et faciles à comprendre en un coup d'œil. Lorsque les graphiques ne s'y prêtent pas, notamment pour les questions ouvertes (facultatives) imposant de préciser une réponse écrite qui ne soit pas de type choix multiple, nous avons créé des tableaux thématiques présentant les principaux types de réponses. Nous commentons nos résultats afin de « faire parler » davantage les schémas et tableaux, à la lumière d'anecdotes et précisions que nous pouvons en donner selon nos observations du terrain. Nous commencerons par les grandes généralités sur les joueurs (âge, sexe, expérience établie comme joueur; activités favorites etc.

avant de pousser plus loin les questions de la motivation, des relations avec les proches et celles des acquis ou problèmes engendrés par la fréquentation de LAN parties et le suivi d'entraînements réalisés à cette fin.

Tout d'abord, il est étonnant de constater qu'entre 2003 et 2007 la moyenne d'âge des participants est quasiment identique, à quelques mois près (le joueur moyen a presque 20 ans en 2003 et 19 ans et demi en 2007).

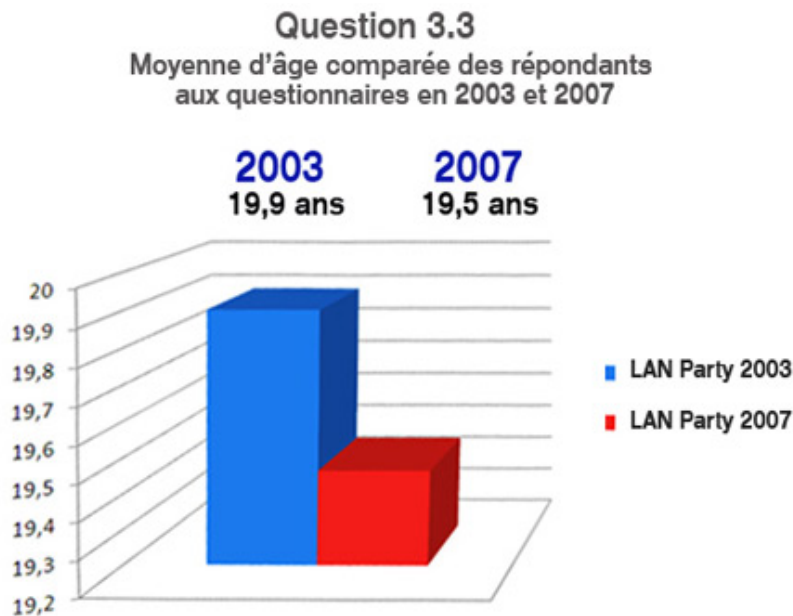


Figure 3.1 Âge moyen comparé des joueurs de LAN (2003 - 2007).

Cela signifie qu'il n'y a pas de phénomène de fidélité aux LAN car si les joueurs de 2003 avaient poursuivi leur participation à cette pratique à travers les ans, ils auraient forcément fait augmenter la moyenne d'âge des participants, en vieillissant. Or cette moyenne reste quasiment identique, suggérant que se sont toujours des jeunes joueurs âgés de 16 à 23 ans, qui continuent de constituer le plus gros bassin de joueurs en LAN. Ce phénomène est donc d'abord une pratique liée à un certain âge, il peut donc être vu comme un type d'activité marquant la fin de la vie adolescente et le début de la vie adulte. Ceci est différent de ce qui s'observe dans la pratique des jeux vidéo en général puisque la moyenne d'âge du joueur ne cesse au contraire d'augmenter (elle était de 28 ans en 2001, et de 35 ans en 2009). Le phénomène de LAN party est donc majoritairement rattaché à une période allant de la fin de l'adolescence au début de la vie adulte, tandis que celle du jeu vidéo en général est une pratique qui se poursuit durant la

vie adulte, à quelques exceptions près, bien entendu. Ce point est d'importance puisqu'il va nous conduire à considérer le LAN comme une sorte de « rite de passage », marqué par la reconnaissance communautaire du développement d'une compétence (ici informatique, mais aussi sociale et collaborative pour sa dimension sportive en compétition), entre garçons.

Sur un autre aspect très général, la proportion de jeunes prenant part aux LAN rend compte de seulement 5 % de participation féminine n'évoluant pas dans le temps.

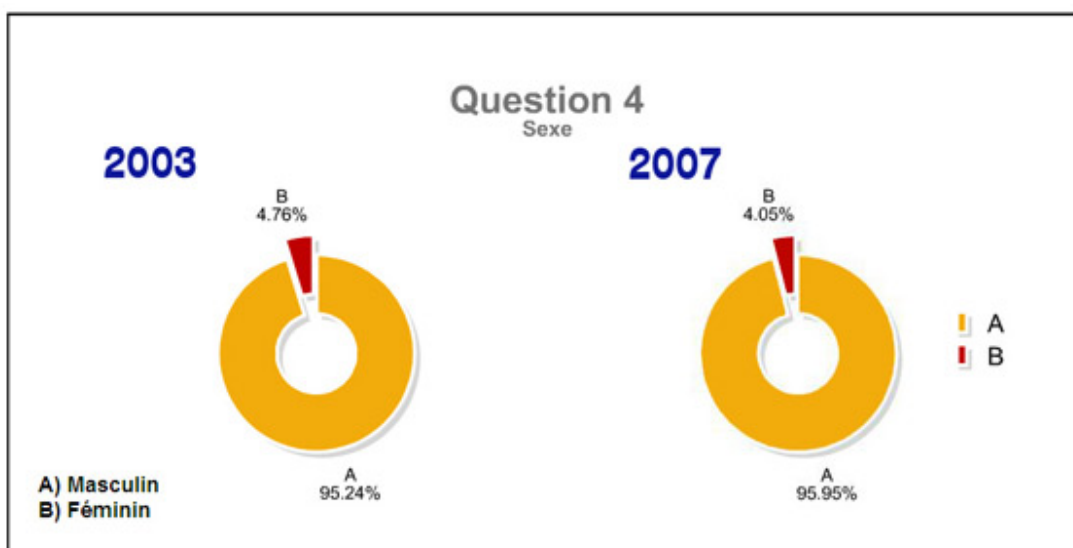


Figure 3.2 Répartition des joueurs par sexe (2003-2007).

Cette proportion reste quasiment similaire entre 2003 et 2007 (4,78% en 2003 et 4,05% en 2007). Nous avons également constaté qu'à travers les quarts Lan ETS de 2002 à 2006, cette proportion reste identique ce qui signifie qu'il n'y a pas croissance de la proportion féminine et que le phénomène reste un fait masculin malgré sa médiatisation qui en fait pourtant un phénomène de moins en moins underground et donc connu de des filles.

Sur le plan culturel et de la langue, les joueurs des grands LAN québécois sont majoritairement des francophones québécois, une tendance qui diminue cependant au profit d'un nombre d'anglophones toujours plus grand. Le phénomène dépasse donc toute considération culturelle et langagière, notamment dans une province marquée par le bilinguisme mais malgré tout une double population qui ne se mélange pas nécessairement

facilement ; nous considérons sur ce point que nous nous tenons bien dans une niche sportive qui intègre autant francophones qu'anglophones.

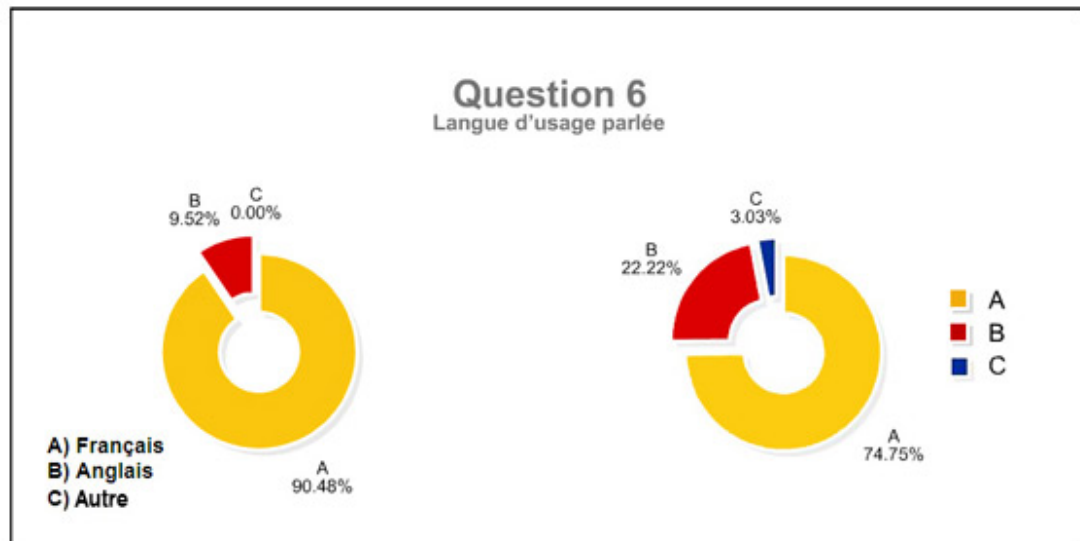


Figure 3.3 Répartition comparée des langues parlées par les joueurs participant au LAN (2003-2007).

Nous notons ici que la proportion d'anglophones dans les LAN provinciaux augmente en 2007 atteignant 22% contre seulement 9,5% en 2003. Cela peut s'expliquer notamment par le fait que le montant des prix à gagner augmente, ce qui attire désormais des joueurs de l'Ontario, voir des Etats Unis. A titre d'exemple, le montant total des prix distribués lors du LAN ETS 2002 atteignait 1500\$ contre 10 000\$ lors de l'édition 2006.

Près de la moitié des joueurs interrogés en 2003 (48,65%) estiment être connus dans le milieu des joueurs de jeux vidéo en réseau, une tendance qui se maintient également en 2007 (45 %).



Figure 3.4 Auto-évaluation comparée de la notoriété de chaque joueur du LAN au sein de la communauté des joueurs (2003-2007).

Si vous interrogez un joueur, il estime être en effet connu sur les serveurs une fois sur deux. Il s'attend donc à ce que cette notoriété soit un fait établi lorsqu'il rejoint d'autres joueurs en LAN, ce qui n'est pourtant pas toujours le cas. En effet il existe plusieurs serveurs indépendants les uns des autres. Ce sentiment de notoriété est bien souvent surestimé par les joueurs ; en effet, le fait de venir en équipe déjà formée, crée un sentiment de familiarité faussant le jugement du joueur : si ses camarades le connaissent bien, il prend pour acquis que les autres aussi. Bien souvent, le fait d'affronter une équipe dont ils connaissent le nom leur procure le même sentiment. Nous avons pu le vérifier en présentant les pseudonymes des joueurs s'estimant les plus connus à d'autre le croyant tout autant ; or sur 15 pseudonymes fournis, ils n'en reconnaissaient qu'un ou deux. Par contre les noms de clans suscitent beaucoup plus de réactions : s'ils ne peuvent pas toujours en citer, du moins les reconnaissent-ils sans problème.

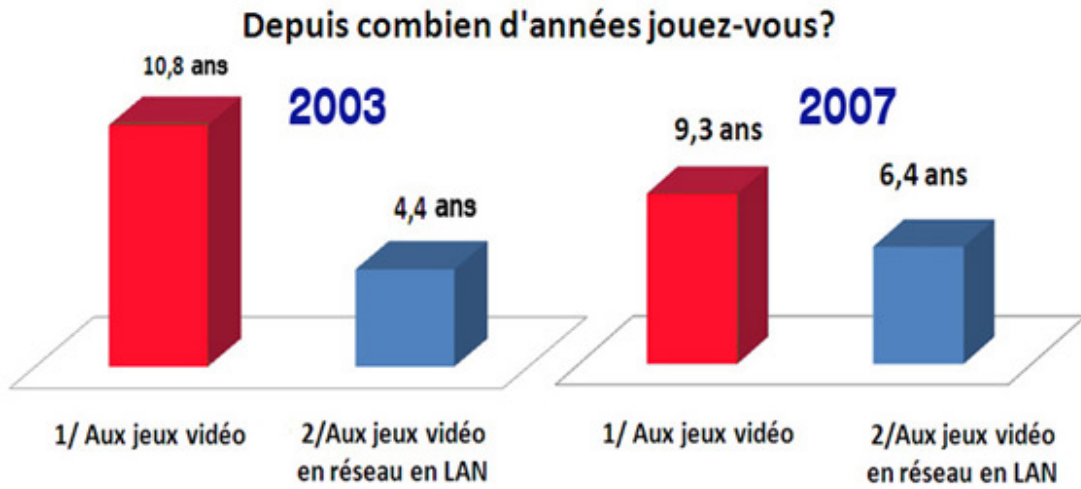


Figure 3.5 Années de fréquentation comparée de LAN (2003-2007).

En moyenne, les joueurs interrogés avaient presque 10 ans de pratique du jeu vidéo en général en 2003, contre plus de 9 ans 2007, tandis qu'ils s'impliquaient dans des LAN depuis 4 ans et demi en 2003 contre 6 ans et demi en 2007. On remarque qu'avec les années, la moyenne d'âge restant la même, les joueurs intègrent le phénomène du LAN plus tôt dans leur cursus de joueur de jeu vidéo (ils les débutaient généralement vers l'âge de 15 ans en 2003, et vers l'âge de 13 ans en 2007). Autrement dit, le phénomène fait des émules plus tôt, plus longtemps.

Nombre de LAN auxquels vous avez participé?

2003 : En moyenne : 4,2 LAN. (Réponse médiane : 2 LAN).

2007 : En moyenne : 5,19 LAN. (Réponse médiane : 3 LAN).

Ainsi, en 2003, les joueurs interrogés en étant à leur quatrième participation en LAN d'envergure (plus de cent joueurs) environ, contre le 5ème en 2007, ce qui confirme que les joueurs s'y impliquent de façon plus précoce.

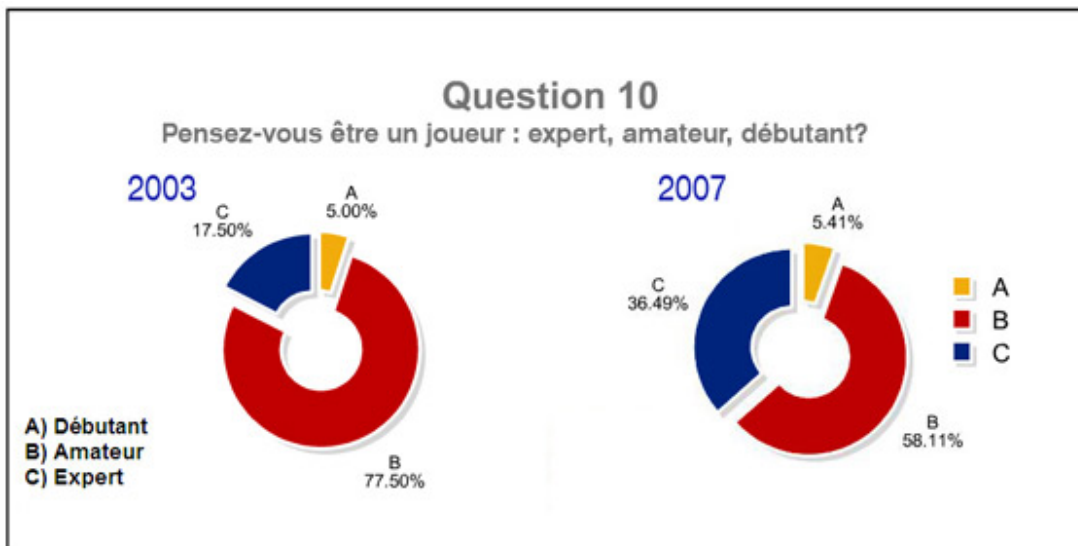


Figure 3.6 Auto-évaluation du niveau d'expertise de chaque compétiteur (2003-2007).

La plupart des joueurs (77 % en 2003) estiment être des joueurs amateurs en 2003, contre 58% en 2007, révélant que la proportion des joueurs interrogés se considérant expert a doublé (de 17% en 2003 à 36% en 2007). Cela montre que l'attrait du LAN, des gains et trophées de tournois, poussent les joueurs à y consacrer temps et efforts.

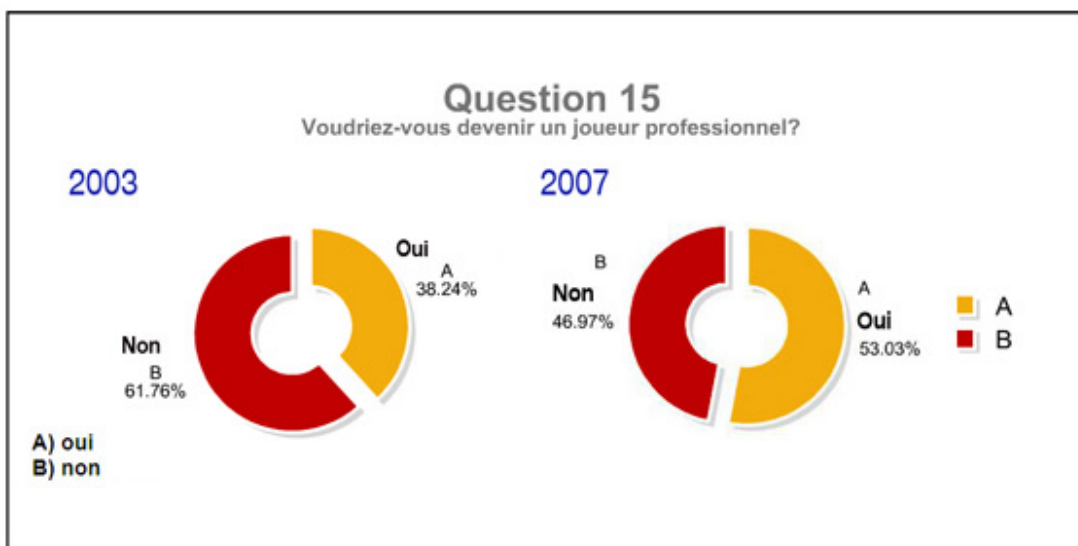


Figure 3.7 Positionnement des joueurs du LAN interrogés souhaitant devenir joueurs professionnels (2003-2007).

Cependant, si 61 % des joueurs de 2003 ne voulaient pas devenir des joueurs professionnels, vivant de leurs gains, la tendance s'est renversée en 2007, avec cette fois 53 % des joueurs qui l'envisageaient sérieusement. La médiatisation autour du phénomène du LAN dans les années 2005 à 2007 explique grandement cet intérêt ; plusieurs émissions très suivies par les jeunes ont présenté le phénomène, considéré comme underground donc « in », ce qui en faisait finalement l'apologie, et par ricochet celle du statut social du joueur « sportif » valorisé d'autant (la dizaine d'émissions de Gamerz, sur Canal Z ; Monsieur Net ; La revanche des Nerds, Découverte et Banzai sont parmi ces médiatisations ayant favorisé l'engouement général, dont l'impact se mesure ici en partie).

Tableau 3.1 Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 15.

Réponses Négatives	Pour une question d'âge	- Get a life! (traduit par : ayez plutôt une vie!) - Parce que c'est juste fun d'être bon. - Ce serait trop facile et je deviendrais fou.
	Par manque d'intérêt	- J'aime bien jouer mais pas au point de ne faire que ça. - Je préfère les sports et la science.
	Ce n'est pas une vie ni un métier, mais un divertissement.	- ce n'est pas une profession - J'ai autre chose à faire - Ce n'est pas une vie!!! - car jouer est un passe temps
	Cela prend trop de temps ; autre chose à faire	- pas le temps - Autres choses à faire comme les études - Je n'ai pas juste cela à faire à mon âge
Réponses positives	Motivation financière	- les bourses - money - jouer et être payé pour, c'est un rêve - Si seulement c'est payant, sinon je ne veux pas faire cela toute ma vie. - Fun et money
	La compétition, la réputation	- pour la réputation que ça donne - Gagner des tournois, jouer avec les meilleurs - car ils sont vraiment mais vraiment trop hot
	Déjà professionnel	- C'est mon travail actuel et ça paie très bien!
	Passion du hobby ou visée professionnelle connexe	- C'est le fun - Ça pourrait m'aider : je veux être programmeur de jeu - J'aime ça
Aucune de ces réponses		- N/A (13 fois) - Cela m'est égal - parfois oui, parfois non

17) Quel impact le jeu vidéo a-t-il sur vos habitudes?

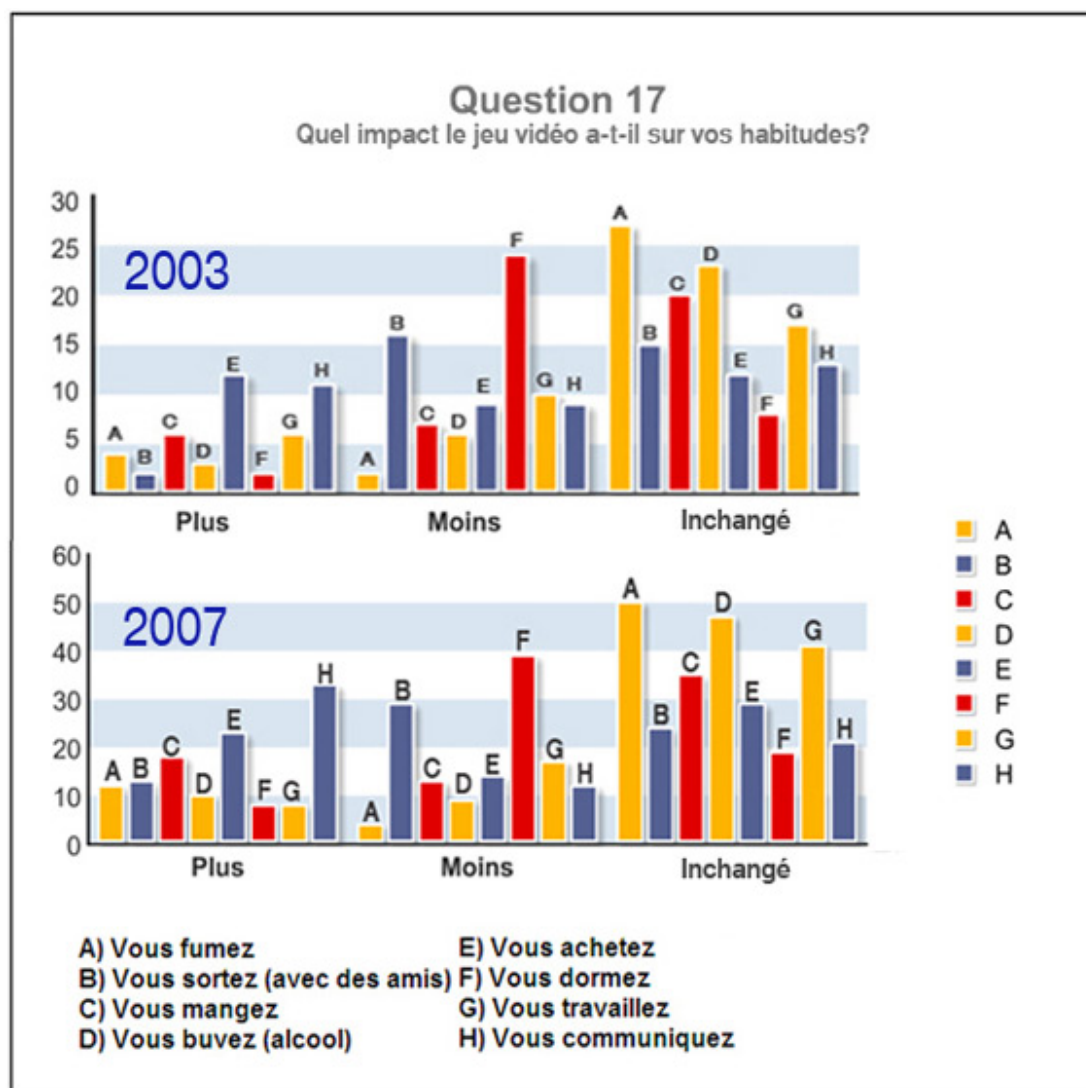


Figure 3.8 Impact de la pratique du jeu vidéo sur les habitudes quotidiennes des joueurs fumeurs (2003-2007).

Chez la plupart des joueurs participant à un LAN party interrogés, on constate que le LAN a plusieurs impacts qui ont évolué sur cinq ans, même si sur l'ensemble des données, la majorité des joueurs semblent mentionner que cela n'affecte que peu leurs habitudes.

Ainsi, si la consommation de tabac est selon eux moindre en 2003 et 2007 du fait de leur pratique du jeu vidéo en réseau, les joueurs lui reconnaissent pourtant cinq impacts majeurs qui se maintiennent en 2003 et 2007:

- Près de la moitié d'entre eux reconnaissent sortir moins du fait de leur pratique
- Plus de la moitié estiment dormir moins
- Le tiers pense communiquer davantage avec autrui (par *chat* et microphones en ligne sur les serveurs)
- Le quart achète davantage (des cartes vidéo et des jeux notamment, ce qui est dispendieux quand on est à l'âge de l'argent de poche).

À la question « Combien de temps a duré votre plus longue partie sans interruption? », les réponses ont été les suivantes :

- **2003** : Nombre d'heures moyen : 11,3 heures. (Réponse médiane : 5 heures.)
- **2007** : Nombre d'heures moyen : 11,6 heures. (Réponse médiane : 7 heures.)

En 2003 et 2007, la plus longue partie de jeux vidéo (ou temps de jeu sans interruption) s'élève à 11 heures d'affilée, ce dont on peut imaginer l'impact sur la vie privée, en famille ou en couple.

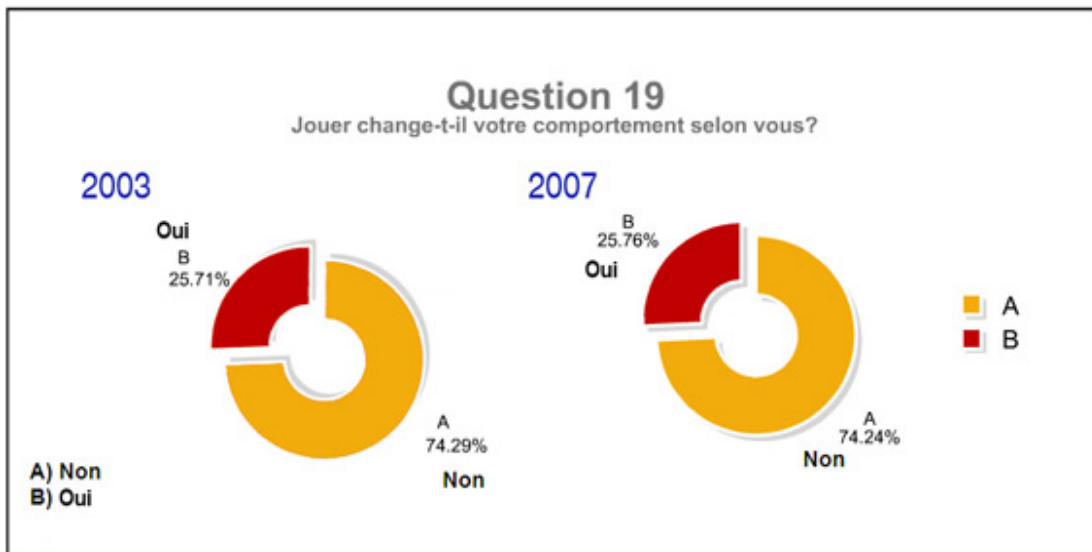
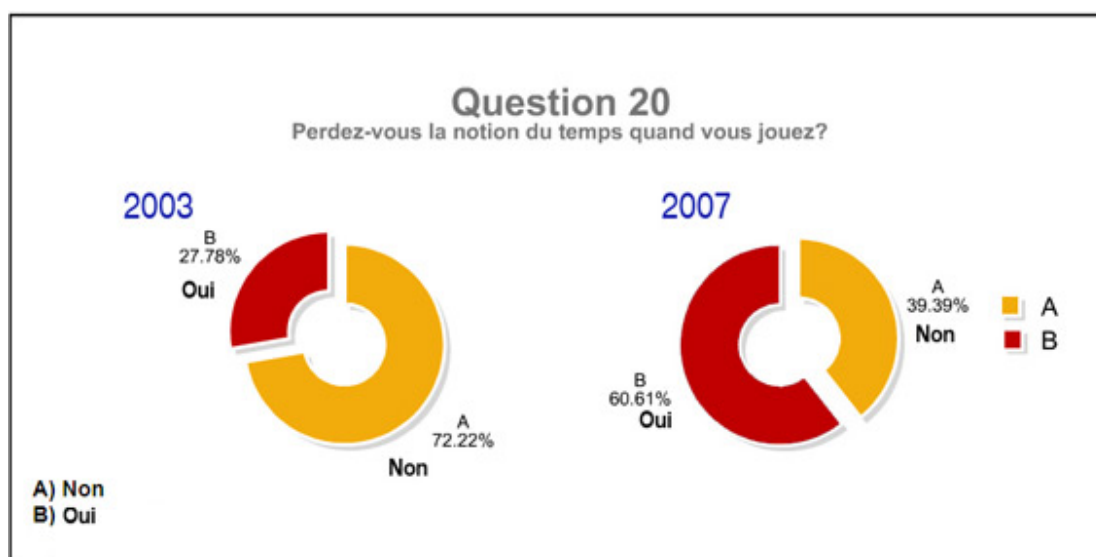


Figure 3.9 Impact du jeu vidéo sur les comportements (2003-2007).

Tableau 3.2 Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 19.

Modifications du comportement social	- Je m'isole un peu - Seulement pendant 30 minutes
Modifications du comportement psycho-cognitif	- Je suis dans un autre monde - Je suis plus stratégique - Permet de mieux analyser les situations
Modifications du comportement psychomotriciel	- excellents réflexes - Je suis plus calme - ça relaxe

En 2003 comme en 2007, seuls 25 % des joueurs de LAN, une statistique quasi identique en cinq ans, estiment que le jeu vidéo affecte leur comportement. Parmi la majorité des réponses données, c'est le côté relaxant de l'activité qui est citée, mais aussi le fait que le joueur s'isole dans un autre monde (virtuel). Certains mentionnent devenir plus stratégiques ou avoir des réflexes accentués de par leur pratique (le jeu pourrait donc avoir chez certain un impact sensoriel et cognitif par aiguisage des sens et de l'acuité cérébrale).

**Figure 3.10** Impact de la pratique générale du jeu vidéo sur la notion d'évaluation de vitesse du temps qui passe pour les joueurs de LAN (2003-2007).

En 2003, plus de 25 % des joueurs estimaient perdre la notion du temps quand ils jouaient à des jeux vidéo, tandis qu'en 2007 60% d'entre eux le disent. L'amélioration du graphisme des jeux, leurs performances audiovisuelles, favorisent l'immersion et sont largement

impliqués dans ce phénomène de perte de la notion du temps en jeu. Le fait qu'ils mentionnent un temps de jeu sans interruption s'élevant parfois à 11 heures d'affilée est en ce sens très illustratif du phénomène d'immersion et de perte de contact avec le réel avec le jeu vidéo.

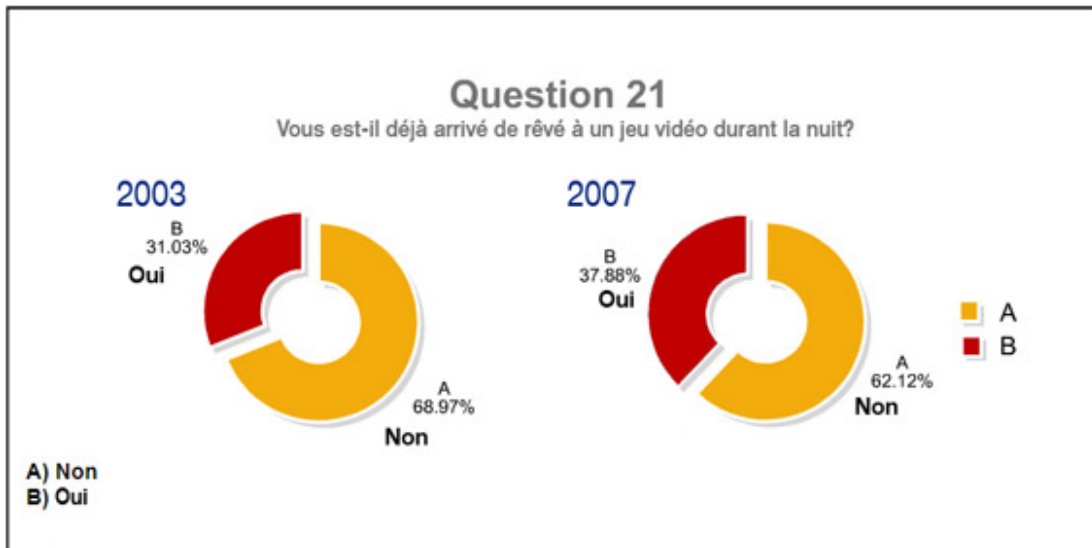


Figure 3.11 Impact de la pratique générale du jeu vidéo sur le rêve auprès des joueurs de LAN (2003-2007).

Ainsi, un fait évidemment relié, le tiers des joueurs a précisé avoir déjà rêvé à un jeu vidéo la nuit, ce qui signifie une intégration inconsciente et en profondeur des schémas et environnements ludiques sur le plan cognitif des joueurs.

Tableau 3.3 Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 21

Jeux du LAN PARTY	- Counter Strike (cit� 6 fois) - <i>Warcraft 3</i> (cit� 2 fois)
Jeux sollicitant strat�gies et �motions	- <i>Unreal tournament 2003</i> - <i>Resident Evil</i> - <i>James bond Golden eyes</i>
Jeux sollicitant la motricit� et les r�flexes	- <i>Dance Dance r�volution</i> - Des jeux de casse t�te - <i>BMX XXX</i>
Autres	- Les jeux auxquels j'ai jou� avant de me coucher - Plusieurs - Tous (cit� 2 fois) - Beaucoup - Ceux auxquels je joue souvent

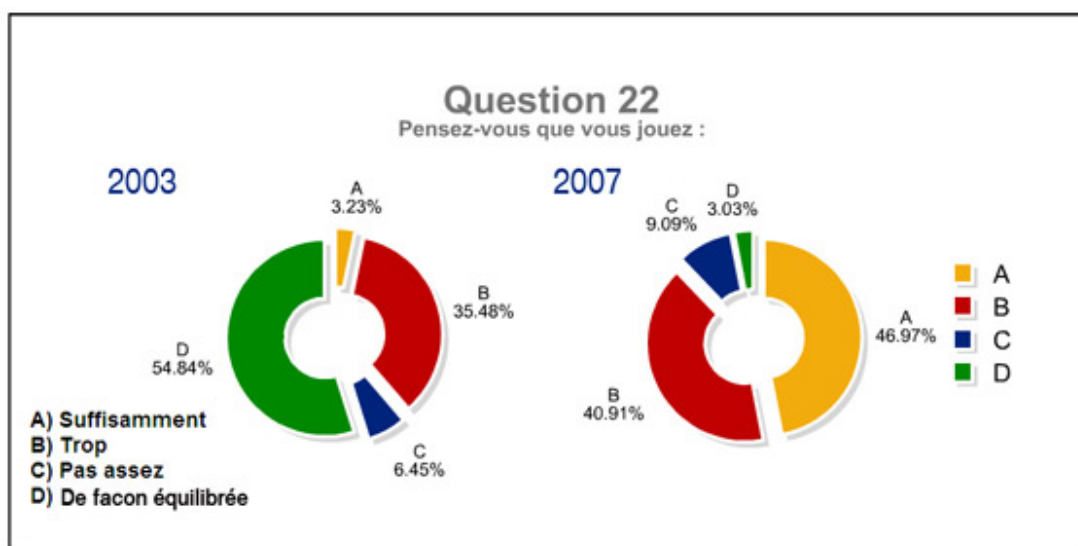


Figure 3.12  valuation de la notion du temps consacr e   la pratique g n rale du jeu vid o chez les joueurs de LAN (2003-2007).

Si on leur demande s'ils jouent trop ou non, plus du tiers des joueurs reconnaissent y consacrer trop de temps, une tendance s'accroissant l g rement de 2003 et 2007 (de 35   41%).

Les joueurs interrog s en 2003 consacraient 13 heures hebdomadaires   leur pratique du jeu vid o en r seau, contre 22 heures 30 en 2007, soit une croissance qui a presque doubl  en cinq ans. Ici encore, le ph nom ne immersif, mais aussi la qualit  du taux de transfert des donn es permis par un meilleur d bit en mati re de connectivit    Internet (r seau haute vitesse peu   peu implant  partout) favorise largement le temps de jeu possible sur les serveurs de jeux.

Plus de 90% des joueurs de LAN en 2003 et 2007 jouent essentiellement sur leur ordinateur PC plutôt que sur console, et privilégient les jeux multijoueurs plutôt que singleplayer ; autrement dit, ce sont des joueurs qui aiment l'expérience du jeu collectif, avant toute chose. Les joueurs de LAN sont ici une exception parmi le vaste bassin des joueurs de jeux vidéo, dont la majorité jouent plutôt sur console. Pour ce qui est de jouer à des jeux multi-joueurs plutôt que « single-player » (qui se jouent en solo), la communauté des joueurs en LAN préfère jouer exclusivement à des jeux qui se jouent à plusieurs ; ce ci en dit long sur leur profil social qui préfère opter pour des activités partagées avec autrui plutôt que solitaires.

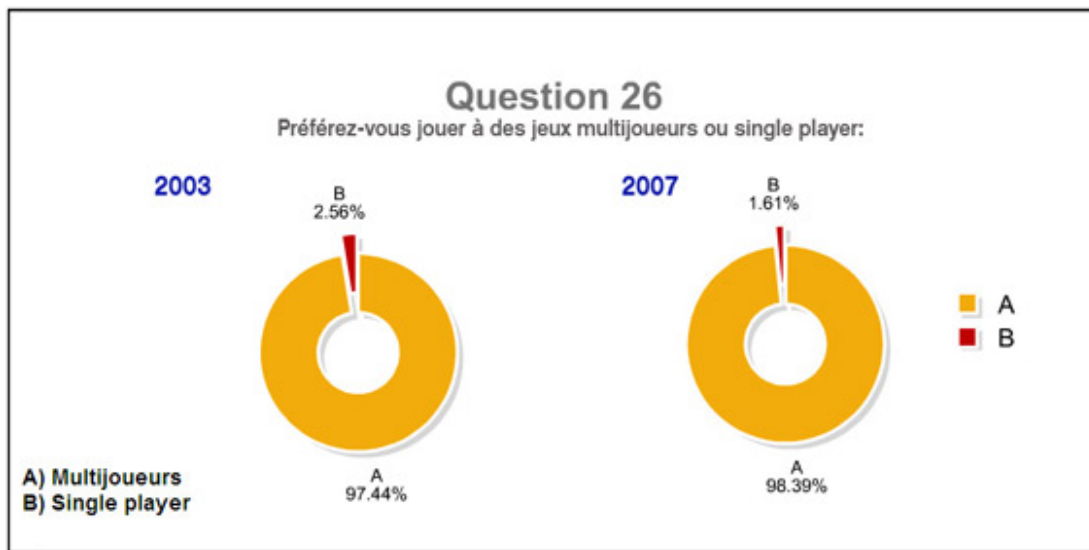


Figure 3.13 Pourcentages de joueurs préférant le jeu vidéo « multijoueur » versus « singleplayer » (2003-2007).

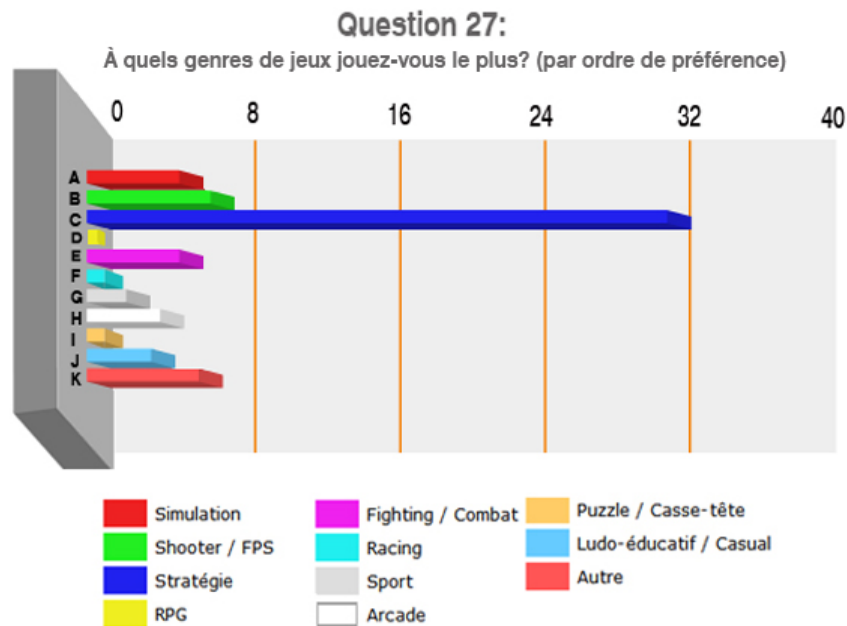


Figure 3.14 Type de jeux les plus populaires auprès des joueurs de LAN (2003).

Sur la question de leurs types de jeux vidéo favoris, la palme est largement remportée par les jeux de stratégie pour les deux tiers des joueurs ; et les jeux de tir à la première personne, de simulation et de combat pour le cinquième d'entre eux (résultats de 2003 et 2007 fusionnés, car quasi-similaires).

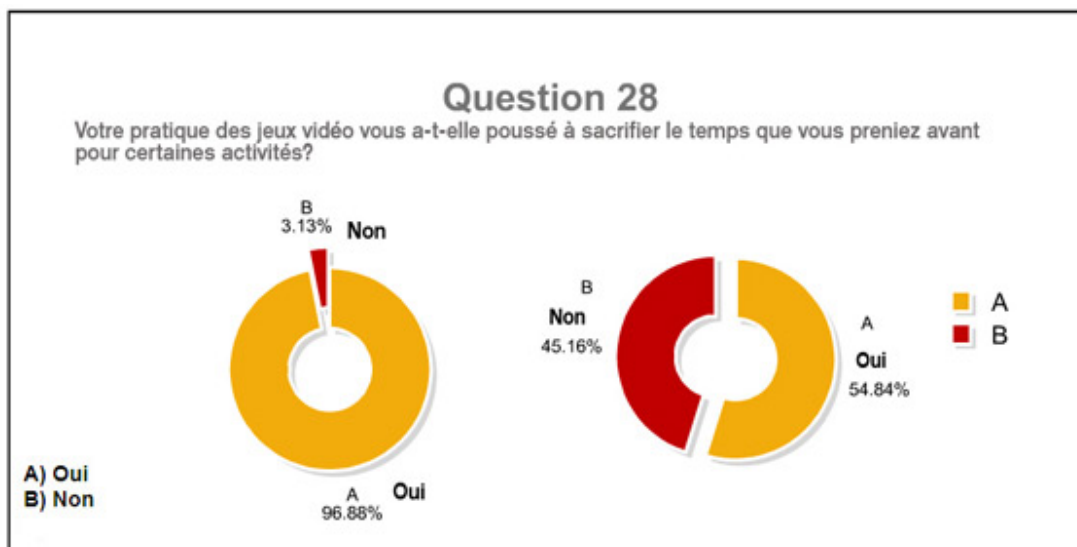


Figure 3.15 Impact de la pratique de jeu en réseau remplaçant d'autres activités des joueurs de LAN (2003-2007).

La quasi-totalité des joueurs a reconnu avoir sacrifié des activités pour maintenir sa pratique des jeux vidéo en 2003, contre 55 % en 2007. Le fait que les jeux entrent peu à peu dans les mœurs contumières des plus jeunes y est pour quelque chose, la médiatisation et le phénomène de mode accentué autour des jeux aussi, alors que cinq ans plus tôt, les joueurs devaient davantage argumenter pour pratiquer leur hobby au sein des familles.

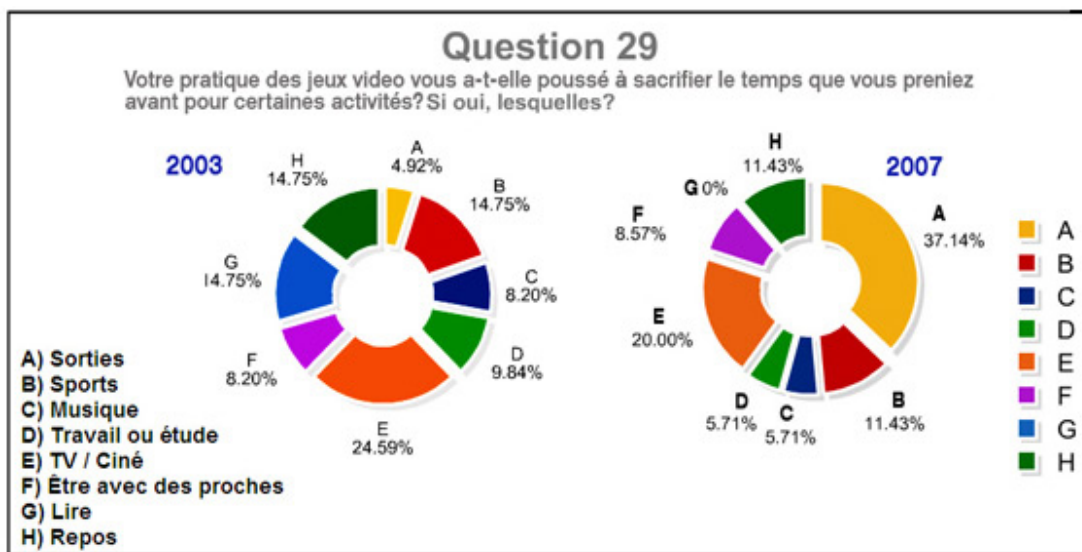


Figure 3.16 Types d'activités des joueurs de LAN remplacées par le temps consacré à la pratique de jeu vidéo en réseau (2003-2007).

Parmi les activités sacrifiées, on observe que ce sont surtout les sorties des jeunes qui sont affectées (ils sortent 10 fois moins en 5 ans, les sorties étant citées dans presque 40% en 2007, contre 5% en 2003). Le temps passé à regarder des divertissements télévisés ou cinématographiques semble aussi être une activité délaissée pour le quart d'entre eux. Enfin, à égalité, le repos et les sports sont des activités touchées dans plus de 10% des cas en 2003 et 2007. Fait curieux, le temps passé avec des proches est affecté selon une moyenne qui se maintient (environ 8% des cas) et celui consacré au travail est de moins en moins cité (passant de 10% à 5% des cas d'activités sacrifiées de 2003 à 2007).

Tableau 3.4 Quel est votre objectif d'équipe?

Plaisir	- on joue pour le plaisir, on ne se connaissait pas avant le LAN. - pour s'amuser (cité 11 fois) - pour rencontrer mes « team mate » du net (<i>équipiers sur les serveur du Web</i>) - pour avoir du plaisir (cité 10 fois) - pour tenter notre chance - on y était pour s'amuser, puisqu'on a formé un pug. - On était réaliste face aux teams stack qui étaient là. ()
Gagner au moins un match	- pour gagner 1 match - pour arriver à tenir tête au gros nounours pas content
Viser une position précise	- pour être 1^{er} (cité 4 fois) - pour gagner (cité 3 fois) - pour être dans le top 3 (cité 3 fois) - pour être dans le top 5 (cité 4 fois) - on veut pas être derniers - pour monter un peu de niveau - pour être positionné le plus haut possible (cité 3 fois)
But non compétitif	- pour me trouver une bonne <i>team</i> québécoise et enfin lâcher l'anglais un peu - pour devenir une référence - pour jouer un peu, parce que sinon, c'est cher 40\$ l'entrée pour juste 3 <i>scrims</i> et du <i>lag</i> (<i>les scrims sont des parties jouées hors tournoi et il semble qu'elles connaissent un timing décalé entre les actions posées par les joueurs et l'affichage du jeu à l'écran</i>). - pour perdre!

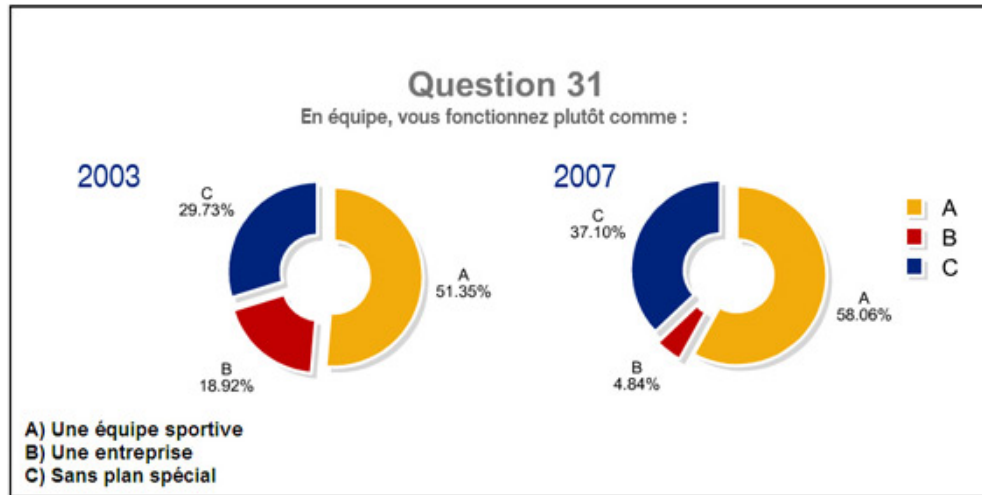


Figure 3.17 Typologie des façons de « fonctionner ensemble » revendiquées par les équipes de joueurs de LAN (2003-2007).

La moitié des joueurs interrogés estiment qu'en équipe, ils fonctionnent plutôt comme une équipe sportive et le tiers sans plan spécial (une tendance maintenue de 2003 à 2007). Une faible proportion des joueurs considèrent leur équipe comme une entreprise (18% en 2003 qui tombent à 5 % en 2007) : pour ces jeunes, le LAN c'est un « business », ce qui s'explique aussi par le fait que les dotations en argent ont quant à elles quadruplé en 5 ans.

37% des joueurs en 2003, puis 50% en 2007 ont développé un langage stratégique entre eux, afin de pouvoir communiquer leurs stratégies de match durant le tournoi.

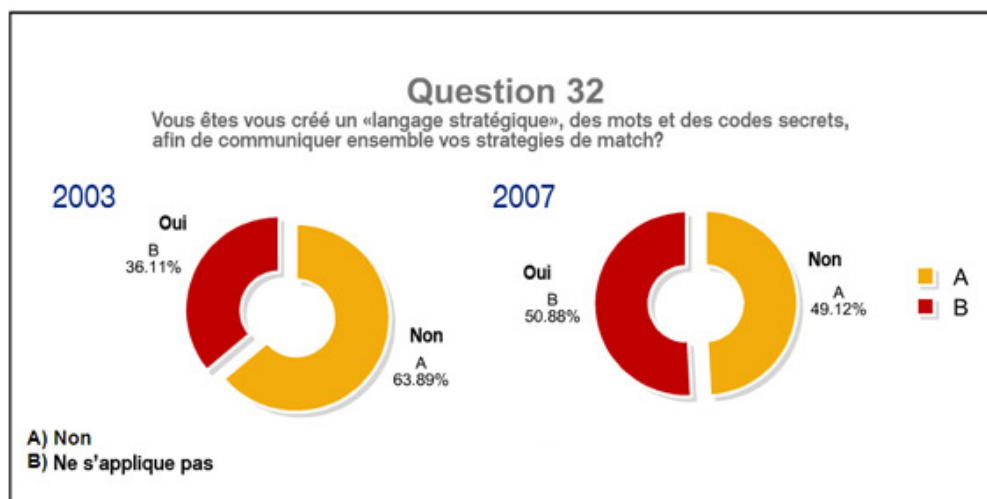


Figure 3.18 Quantité de joueurs de LAN utilisant un « langage stratégique » pour communiquer ensemble en match (2003-2007).

La plupart du temps, on a affaire à des codes qui réfèrent à des lieux précis où les joueurs doivent se rendre dans la « map » du jeu ; quelquefois, c'est un code qui impose à « couvrir » un joueur par un autre, ou encore à sacrifier son personnage en le présentant comme cible de diversion, pour aider un équipier près du but, à se sortir d'un guêpier.

Tableau 3.5 Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 32

Codes relatifs à l'humeur	- <i>LoLuMaD?</i> : qui veut dire: haha est-ce que t'es fâché? - <i>Get a rope</i> : ça veut dire que tu es vraiment <i>poche</i> (nul) - <i>Lol Owned/powned</i> : haha je t'ai eu
Codes de repérage spatial	- On donne des noms à des points de contrôle. - Pour nommer les <i>spots</i> (endroits) dans les différentes <i>MAP</i> (carte). - Ce sont les noms de bâtisses, on les nomme grâce à leur forme, leur couleur ou bien où ils sont placés. - <i>Pop dog</i> signifie la position dans la map de train où il y a une publicité de nourriture pour chien fictive sur un wagon de train... il y est justement écrit: pop dog - <i>Rootbeer</i> : pour nommer un site dans le jeu. - <i>La mini !</i> : endroit dans une map inventé par notre équipe. - Tinky : <i>Strat</i> (stratégie) pour dire « <i>all B 2 dernier mid to B</i> ». Cela revient juste à couper des mots pour savoir de où (quel lieu) on parle.
Codes de mouvements et actions	- <i>Fait ca Lo3</i> : Fait ça maintenant - <i>Eco round</i> (economic round) : Une <i>round</i> (un tour, une partie) où on <i>save</i> tous ensemble, c'est-à-dire que l'on n'achète rien ou peu, pour acheter plutôt durant la round d'après*. - On essaye de faire le moins de bruit pour ne pas nuire à l'écoute des pas des adversaires, dans le jeu.

	- Quand on a vu un adversaire quelque part on dit : « beurre de peanuts », ou « beurre de pin' » car c'est moins long.
Utilisation de codes déjà normés	- Nous utilisons les abréviations et les noms de stratégies connus. Par exemple, un split signifie que l'équipe se divise en 2 groupes. - Juste les abréviations de l'endroit, des opérations visées, rien de très subtil, un langage court et simple à comprendre. Ce sont des actions qui ont été répétées, alors cela devient presque instinctif. - On en a pas créé, mais plutôt adapté car ils existaient déjà
Exemples de nom de stratégies	- « <i>Le pit</i> », « <i>La strat K</i> » et la « <i>strat tapis</i> » - « <i>Lanormal strat</i> » - « <i>Inside strat</i> » - « <i>Short, long, lower</i> » - « <i>Cat</i> » = raccourci (que toute l'équipe reçoit en même temps) - « <i>Church</i> »

* A chaque début de partie de Counter Strike, on peut choisir d'acheter des équipements ou attendre la prochaine partie, en vue d'économiser davantage pour augmenter son pouvoir d'achat.

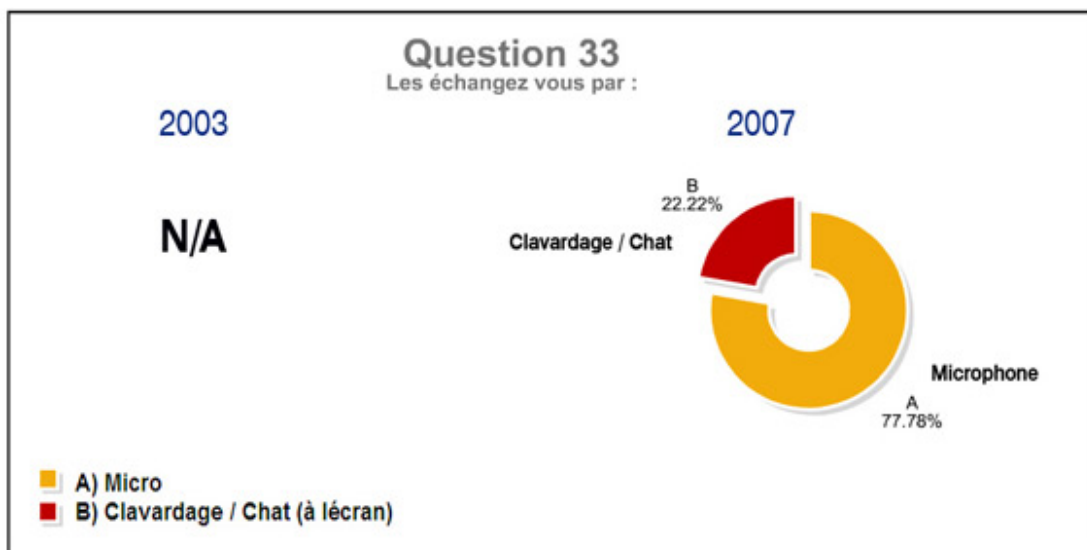


Figure 3.19 Méthode de communication choisie en match pour communiquer stratégiquement en jeu chez les joueurs de LAN (2003-2007).

Pour communiquer en jeu, 77% des joueurs ont mentionné se servir du microphone, et 22% du chat (clavardage). On remarque ici que bien que la question ait été posée en 2003, personne n'y a répondu : trop peu de jeunes disposaient encore de casque, et la pratique du clavardage était beaucoup moins aisée dans les interfaces ; en fait, la plupart des joueurs se parlaient alors de vive voix préférentiellement. La communication médiatisée par ordinateur s'est donc installée

comme une norme avec l'amélioration de l'ergonomie des interfaces de jeu, et du débit des données supportées en ligne.

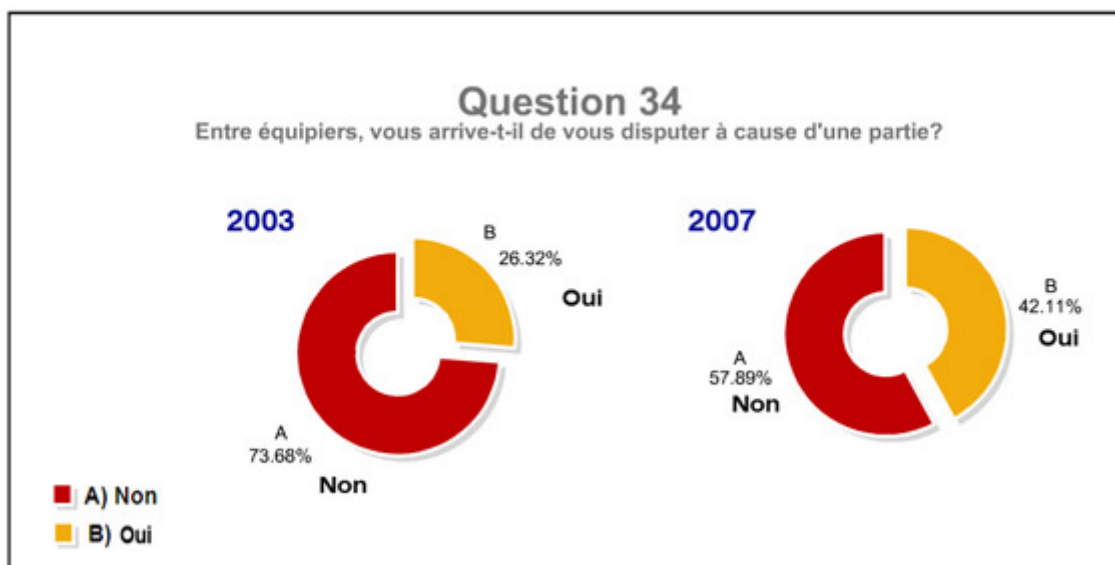


Figure 3.20 Proportion des joueurs de LAN mentionnant s'être disputé en équipe à cause d'une partie (2003-2007).

Le quart des joueurs en 2003, puis presque la moitié en 2007, reconnaissent se disputer entre équipiers à l'occasion des tournois. La plupart des motifs fournis font référence à de mauvais « call » (erreurs de stratégies), à des problèmes de communication, des distractions ou des motivations variant parfois entre joueurs ; mais cela relève généralement plus d'erreurs techniques que de dispositions psychologiques contrariées. Rares sont ceux qui ont mentionné que leurs équipiers étaient mauvais, mais certains reconnaissent qu'ils faisaient encore des erreurs de débutant à régler, ce qui met en lumière qu'il y a bel et bien des transferts de compétence, ou plutôt du mentorat ou coaching qui s'opère entre joueurs dans les équipes.

Tableau 3.6 Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 34

Circonstances	- Quand la défaite est trop écrasante - Mais rarement - Parfois - Souvent
- Problèmes de coordination : Désaccords relatifs aux strats (stratégies), aux rôles et positions en jeu non tenues, d'un mauvais jeu ou de mauvais call	- mauvaise synchronisation ou mauvais call -- BAD call. - problèmes de performances - Comment on a joué; si on a écouté les strats ... etc.

	-- mauvais peek ou la personne a mal joué, tout dépendant : chaque fois c'est différent -- Des mauvais coups - Si quelqu'un n'écoute pas ce que l'on dit, joue n'importe comment ou se donne pas à fond. - ne pas me faire caller - le "peakeage" (se montrer quand c'est pas le temps) - oui, pour pleins de raison dont le stress, les désaccords stratégiques etc... les joueurs sont souvent jeunes et imprévisibles. - Pour les stratégies - Le monde manque leur position et nous font perdre
Mauvais jeu de l'équipe, faiblesse ou problème de niveau insuffisant	- Parceque on suck la marde -- Mal jouer ou peut importe - se perfectionner - quand on joue mal - mal jouer whatever
Pour des choses insignifiantes ou sans gravité ou position nuancée	- Toujours des bêtises ... - Si quelqu'un a manqué des coups stupides, reste que l'on ne lui en veut pas pour autant -- désaccord sur certains points, mais cela est humain - Pour la plupart du temps c'est des niaiseries , nos coéquipiers, nous ont pas aider.
Problemes de communication	- l'autre crie dans le micro pour rien - divergence d'opinion - car l'autre s'obstine lorsqu'il a tort. - Ecoute pas les consignes - quand quelqu'un a raison et l'autre a tort. - la balance
Probleme de solidarité entre joueurs	- ne pas avoir aidé son teammate
Problemes d'incompatibilités de caracteres	- mauvais caractère ! - Masksmann est poche ! -
Problemes au sein de l'équipe	- tanné de mourir, tanné de pas être assez bon, manque de communication avec les teammates - manque de communication.
Déconcentration	- Bait, mal jouer, faire la vedette - me faire baiter (?) - Bait
Trop de raisons possibles	- il en a trop pour être toutes écrites.

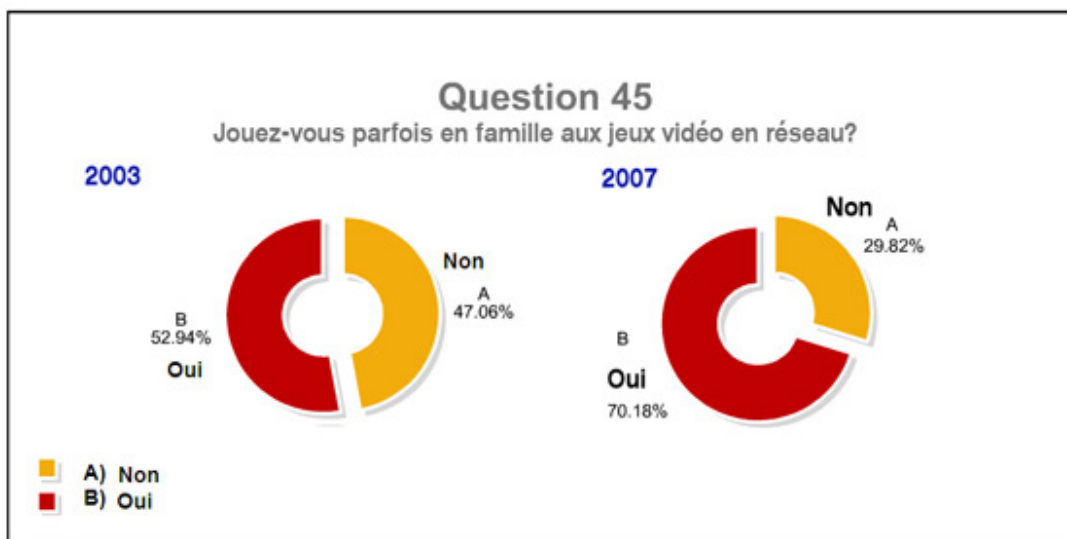


Figure 3.21 Pourcentage des joueurs de LAN jouant en « famille » à des jeux vidéo en réseau (2003-2007).

70% des joueurs en 2007 jouent en famille à des jeux vidéo (entre fratries, cousins, etc.) contre 52 % en 2003 ; la proportion de jeux multijoueurs ne cessant d'augmenter, les occasions de jouer à plusieurs augmentent d'autant, notamment au sein d'une même famille.

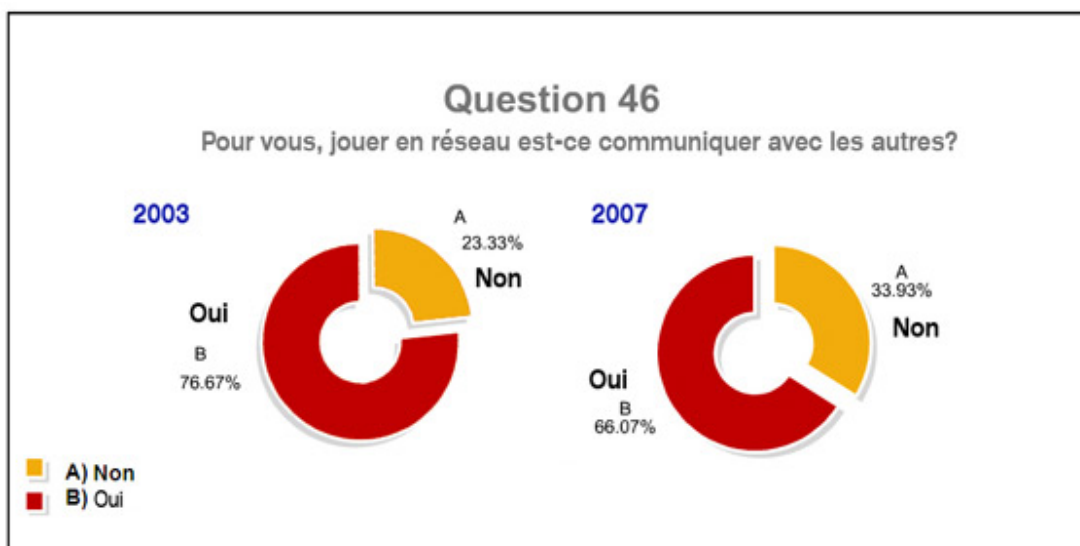


Figure 3.22 Pourcentage des joueurs estimant que jouer aux jeux vidéo en réseau c'est « communiquer » (2003-2007).

Par ailleurs, 77% des joueurs interrogés en 2003, participant à un LAN party, estiment communiquer davantage avec autrui du fait de leur pratique de jeu vidéo, contre 66 % en 2007. La dimension multi-joueurs des jeux en réseau, qui oblige à communiquer avec autrui pour déployer des stratégies face à l'adversaire ; les échanges par microphones sont en ce sens largement concernés par cette réponse.

3.3 Pseudonymes et identité

Comprenons que quand vous interrogez un joueur dans un LAN, il commence par se présenter sous son pseudonyme plutôt que par son prénom, une attitude fidèle à ce que nous venons de mentionner; conscient qu'il évolue dans un cadre ludique, lui-même supportant des mondes virtuels et multi-joueurs, les données citoyennes telles que les noms et prénoms courants ne sont plus de mises, et le joueur suit ainsi la tendance, devenue ici une norme. Le joueur s'adapte au cadre de l'expérience, qui lui octroie de fait un statut de joueur dont la déclinaison identitaire perdrait son sens si elle ne référait pas aux pseudonymes et « rank », c'est-à-dire le classement du joueur.

Cette « identité anonyme et ludique » du joueur, reconnue sur les serveurs de jeu Internet bien avant les LAN, permet aux joueurs entre eux de se reconnaître plus facilement, de partager souvent certaines valeurs ou anecdotes identitaires révélées par leur nom, leur permettant de s'associer à distance pour former leur équipe, par repérage de talent et de niveaux (avant tout autre facteur affinitaire, territorial ou culturel).

Le LAN est *le* moment où pseudonymes et visages fusionnent enfin, bref, c'est un cadre où l'enjeu est la reconnaissance. Ainsi, selon un jeune de 16 ans, participer à un LAN party, c'est « coller des visages à des pseudos ». Ce pseudonyme, jeu de facette identitaire d'un individu qui se met en scène en suivant les règles du jeu des univers virtuels de confrontation et de collaboration des jeux vidéo, surtout sur les serveurs, semble être, une fois en LAN, la donnée première de « ce qui fait lien » dans la communauté des joueurs, pour reprendre l'expression de Proulx (2006, p.18). Le pseudonyme induit la passion du jeu vidéo, lesquels fondent tous deux ce ciment relationnel sans quoi il n'y aurait pas de sentiment d'appartenance à une quelconque forme de communauté, et nos généralisations ne pourraient donc s'appliquer qu'à un regroupement hétéroclite de sujets sans rapport entre eux, sans cela.

À la place, nous constatons que si l'on ne parle pas à l'origine d'une simple communauté (les joueurs se rencontrant en ligne, ils sont issus de territorialités différentes qui suggèrent d'habitude une communauté dans le sens traditionnel du terme), il s'agit en lieu et place d'une communauté dite virtuelle, car d'intérêt. D'habitude, on observe que des communautés au sens traditionnelle (étudiants, membres d'une même famille), vont se servir de ce lien premier pour former une communauté en ligne. Il est beaucoup moins fréquent d'observer l'inverse, à savoir qu'une communauté en ligne se met à en former une en présentiel, car on ne parle en effet pas juste de quelques individus mais bien de plusieurs centaines rassemblés pendant plusieurs jours.

Aussi, lorsque vient le temps de parler d'historique de constitution des équipes, à n'en pas douter, des relations se sont nouées entre joueurs de LAN party qui se sont d'abord rencontrés en ligne, puisqu'ils se sont approchés mutuellement pour former des équipes. Cependant, la relation devient socialisation lorsque des membres issus de cette communauté virtuelle des joueurs se fréquentant sur serveurs, se rencontrent physiquement en LAN. Incarnant soudain une véritable « communauté », dans sa dimension toute physique et événementielle car en présence réelle à l'occasion d'un LAN, cette communauté, certes éphémère et circonstancielle, constitue bel et bien une communauté d'intérêt : elle est liée par la compétition, mais surtout la passion du jeu vidéo en réseau joué en présence.

Spécificité d'une socialisation hors norme succédant à une socialisation débutée à distance sur les serveurs via des interactions électroniques (clavardages, rencontres dans les interfaces de jeu en ligne, échanges audio en temps réel par microphones interposés), sans lien en présence et selon un principe d'anonymat, en LAN, le jeu identitaire des participants est inversé. Il devient dès lors un phénomène complexe à gérer combinant plusieurs niveaux d'informations à la fois. Ainsi un joueur peut en reconnaître un autre par mémorisation de l'historique de ses échanges tenus auparavant sur les serveurs; par souvenir d'anecdotes diverses révélées par des tiers. De fait, la confrontation à des visages qui ne sont pas encore identifiés physiquement quand les joueurs se croisent dans les allées, mais aussi effectuer des retrouvailles en ne disposant que d'un pseudonyme connu sur le Web devient peu banal pour s'aborder sans gêne. Fait étonnant, les joueurs semblent jongler allégrement avec toutes ses données et se repérer finalement parfaitement entre eux, malgré la complexité de la chose.

C'est ainsi que nous avons observé un joueur venant timidement serrer la main à un autre après une partie, pour lui demander: « Hey, c'est toi *FameX* alors? On a fait toute une game il y a un mois avec des amis sur Battlenet sur un serveur US, tu te souviens?» Oui, il se souvenait.

Mais comment ce joueur n'ayant en principe jamais vu l'autre physiquement, l'avait-il reconnu? Nous l'avons interrogé pour comprendre : « Bah, j'ai lu son pseudonyme qui s'est affiché en sous titre dans la partie qu'on vient de jouer ». Toujours sceptique, nous l'avons interrogé pour savoir comment avait-il pu l'identifier physiquement parmi les cinq joueurs de son équipe, tous assis côté à côté, sans se tromper, dans ce cas. Il n'y avait ni nom ni pseudonyme sur les chandails des joueurs ou leurs ordinateurs. Il a alors tout simplement répondu : « C'est facile, je sais qu'il est blond parce qu'il l'a dit durant la partie dont j'ai parlé il y a un moment; il s'était teint les cheveux en rouge comme son wizard préféré (un avatar de sorcier dans le jeu), et il l'avait dit en ligne, ça avait fait rire les gars. Pis c'est simple à déduire : ils sont tous bruns dans son équipe!»

Nous avons en fait observé une triangulation identitaire étonnante qui s'opérait entre trois facettes identitaires du participant : une identité citoyenne (l'individu, son âge, son genre, son origine, et son statut de membre d'une équipe sportive dans un tournoi normé), une identité virtuelle reliée au pseudonyme (et par extension son personnage ou avatar à l'écran, mais aussi son rôle de membre d'un clan virtuel à l'écran) et une troisième dialogique, que nous qualifions d'identité-cyborg, tissée entre virtuel et présentiel. Celle-ci permet une redéfinition constante des deux premières identités, dans les deux mondes à la fois, par un bilan autoréflexif sur les actions posées (assumées ou non). Inspirée d'une analyse de (Gee, 2004) qui mentionne le principe identitaire comme faisant partie des 36 principes d'apprentissage que l'on peut observer à l'œuvre à travers la pratique de jeu vidéo, l'identité-cyborg fluctuante est une perpétuelle redéfinition et construction de soi entre l'avatar en jeu et le joueur citoyen assis sur sa chaise. Elle se construit peu à peu à travers les gestes posés et les conclusions que le joueur tire de son expérience de jeu pour mieux se définir et surtout assumer ce qui il est, ou pas. Les gestes qu'il pose, les initiatives, les décisions qu'il prend en jeu, en suivant ou non les ordres du capitaine et des co-équipier, sont autant d'occasions d'assoir qui il est, ce qu'il veut et ce à quoi il croit, adhère ou non, comme individu et comme équipier investi de la charge de représenter son équipe aux yeux des adversaires. Pour faire une analogie informatique, c'est

comme si elle représentait une forme de « mémoire cache » temporaire de l'identité du joueur à naître.

Ainsi, un joueur de 18 ans explique comment il doit traiter beaucoup d'informations en même temps, tout en choisissant une attitude vis-à-vis de ses équipiers, adversaires, et de lui-même :

« Quand je joue et que je réalise qu'il y a une piège tendu par l'autre équipe devant moi, je commence par me rappeler que je dois pas juste m'écouter pis fuir pour sauver ma peau : je dois collaborer avec ceux de ma team (sic) pour leur dire. Je vais voir si ceux d'en face m'ont vu et ça se peut que je reste là pour faire croire aux autres que j'ai rien vu de leur truc. Parfois, ça permet de contre-attaquer et alors là, on prend l'avantage. Mais alors, moi, Vincent, j'avais peut-être une autre idée en tête au début, et ça peut me contrarier, et puis je dois accepter ou pas si le teamlead me dit d'y aller quand même pour les occuper (les adversaires) pendant ce temps-là. Moi, j'aime pas ça avoir à me sacrifier c'est sûr, mais je dois décider si je le fais pour moi, ou pour la team, ou pour impressionner les autres en face et qu'est-ce que ça m'apporte le plus. Parfois c'est plus payant de pas penser à soi car les autres réussissent un bon coup pis c'est grâce à moi (il donne en fait son pseudo) et ceux d'en face viennent me dire : « toi tu sais bluffer, man, c'est écœurant! Alors moi maintenant dans la vie, je sais que je sais bluffer. C'est bien pratique au Poker, ça me sert pareil. »

Cette négociation interne est selon nous une stratégie identitaire inconsciente mise en place par le joueur pour parer au risque de trouble de l'identité relevant des diverses réalités, à la fois individuelle et d'équipe, à l'écran et dans la salle, avec lesquelles il doit jongler. C'est une forme de mise en scène de soi sous forme de figuration sociale (Marc & Picard, 2008, citant Goffman), qui s'opère en temps réel. Ainsi, jouer à un jeu vidéo en réseau multi-joueurs en LAN est une des formes possibles de stratégie identitaire de redéfinition de soi parmi les plus abouties qui s'offrent aux jeunes actuellement, puisqu'elle permet une représentation de soi médiatisée par ordinateur, à la fois distanciée, cathartique et stratifiée, c'est-à-dire par écran interposée, mais aussi par simulation et mise en scène de deux dimensions du joueur à la fois (l'équipier et l'individu) à la fois dans deux mondes superposés (le réel, le virtuel), le tout « pour de rire » puisque tout ça reste un jeu où personne ne juge vraiment ce qui se passe en jeu. Ainsi, aucun joueur ne garde rancune à l'autre parce qu'il lui a tiré dessus durant le jeu par erreur, une souplesse qui serait impensable et impardonnable hors jeu, lors d'une partie de chasse par exemple, où l'étiquette sociale revenant au fautif serait alors définitive et toute autre. Les jeux en question réfèrent pourtant tous à des mises en situations concrètes qui nécessitent

une pleine concentration et pour lesquels des spectateurs non-joueurs pourraient facilement croire que les adversaires se prennent au jeu.

Ainsi, selon plusieurs participants, un LAN c'est une occasion sociale offerte aux adolescents de se jauger et s'évaluer avec des critères comparatifs stricts et fiables, qui permettent pourtant une négociation originale de stratégies identitaires s'opérant en temps réel : la notoriété entre joueurs en est un des buts.

Ainsi, l'exploitation de la troisième identité, l'identité-cyborg en LAN, permet un principe étrange qui est presque un jeu social schizophrénique toléré, voire encouragé dans les clans pour que chacun performe au mieux. Comme nous le mentionnait un participant de 13 ans : « En fait, il y a moi, enfin, pour les autres, mon autre moi dans le jeu (lui, c'est mon « mini moi », j'en fais ce que je veux, je peux même me tuer), et puis il y a ce que je suis vraiment, c'est-à-dire un peu tout ça à la fois ». Peut-être est-ce sur cet aspect transactionnel de l'organisation des identités chez les adolescents, que les recherches devraient se pencher pour démystifier le fait que tant de jeunes jouent à des jeux violents sans pour autant le devenir. Une redéfinition de ce que l'individu pense de lui-même et de qui il est, via ses actions posées porteuses de sens et de valeurs auxquelles il réalise soudain qu'il croit, s'opère par le biais d'un jeu de miroir à l'écran et d'analyse des actions posées. Mais ce ne sont pas tous les joueurs qui en ont conscience ou qui en sont capables. La maturité et le développement de la psyché y est aussi pour beaucoup. En ce sens, il serait intéressant de procéder un jour à l'analyse des injonctions que se font les joueurs à voix haute, qui permettraient une sorte d'analyse psychanalytique de la façon dont ils se voient et dont ils se jugent et qui ouvrirait peut-être la porte à des possibilités d'approches thérapeutiques, pour des troubles identitaires, par exemple. Ce dialogue intérieur de transaction réussie qui s'opère la plupart du temps entre un moi sublimé et un moi assumé socialement est sans doute ce qui fait défaut chez certains joueurs ne parvenant plus à faire la différence entre leurs identités ludique et réelle, ce qui pourrait aussi expliquer certains troubles de comportements graves que l'observation par des cliniciens de la façon de jouer à un jeu vidéo pourrait mettre en lumière. Après l'art thérapie pour les plus jeunes, la « thérapie par les jeux vidéo » : Dis-moi comment tu joues, je te dirai qui tu es... Simulés ou sublimés par les joueurs avec un encadrement clinique analytique, ce genre d'usage possible des jeux vidéo serait d'ailleurs une des avenues à étudier dans le phénomène du

« Serious gaming », ou « jeux sérieux »), qui incarnent une nouvelle branche de l'industrie qui perce actuellement, laquelle étudie le potentiel des jeux vidéo à d'autres fins qu'éducatives (par exemple formatrice et thérapeutiques pour l'armée, les écoles, les hôpitaux).

En résumant, on peut dire que si l'identité réelle (citoyenne) du joueur ne semble intéresser que les organisateurs du LAN, soucieux des questions de légalité et d'autorisations parentales en règle pour les mineurs participants, c'est la seconde, virtuelle qui prime dans les milieux vidéoludiques. En effet, le pseudonyme donne accès à un véritable « pédigrée » du joueur, lequel est listé dans les classements de joueurs des ligues de jeux en ligne (dit « ranking »). Reconnu de ceux qu'il côtoie, ses habilités, relations, expériences et reconnaissances entre joueurs font la notoriété du joueur une fois en LAN. Cette identité, construite, il l'assume donc comme une version de lui qu'il peut davantage contrôler que son identité citoyenne. Ainsi, les LAN sont l'occasion d'une forme de jeux de rôle organisé, où tous assument leur facette identitaire connue du seul milieu ludique pour s'adresser aux autres. Cela offre au joueur un espace de liberté et de prises de position qu'il n'oserait peut-être pas au-dehors. Comme le remarquait une joueuse de 19 ans :

« Les règles dans un LAN sont beaucoup plus claires que celles de la vraie vie : il n'y a pas de parents, pas d'école, pas de but sérieux. On n'a pas honte comme dans le sport parfois et ça fait respirer. On a plus de liberté, on se croit unique et différent, mais on n'est pas seul non plus, on est au milieu de jeunes comme nous. C'est rassurant. »

Par un filtrage contrôlé des dimensions de sa personne, de son caractère et des émotions qu'il révèle ou non aux équipiers ou adversaires, mais aussi en suivant les règles du jeu vidéo et de la compétition, le joueur vit dans une seconde peau que tous reconnaissent en LAN mais ne prennent pas pour argent comptant. Cela fait du LAN un « sas social » intéressant à observer, et pas seulement pour le chercheur qui a le bonheur d'observer à loisir ses sujets vivre en huis clos des jours durant, de façon libre et consentante.

Ainsi, le pseudonyme représente souvent chez le participant une version fantasmée de lui-même, où il assume ses divers « rôles » en tant qu'équipier (qu'il soit capitaine ou nouvelle recrue), puisqu'il appartient à une entité qui le dépasse : son équipe. Nommée « clan » dans le milieu, avec une référence tribale qui ne passe pas inaperçue et que nous approfondissons dans notre thèse (intitulée justement « Les Tribus Ludiques »), le nom d'équipe est comme une sorte de nom de famille, une sous-référence identitaire et culturelle pour le joueur auquel il s'identifie

et s'attache. Lorsqu'ils nous disent agir au « nom » de leur équipe en faisant bonne figure, en étant « bon joueur » ou en refusant d'intégrer des joueurs peu éthiques selon leurs critères, c'est cette identité que les joueurs interrogés revendiquent.

Sur ce point, nos données nous ont donné quelques indicateurs motivationnels du côté des choix de noms d'équipe.

Question 30) Présentez votre équipe (le cas échéant) :

1. Quel est le nom de votre équipe ?

Quelques exemples de noms d'équipes fournis à titre d'exemple :

- *Chochotte*
- *aren't we pro ?*
- **J*P*L* (jean-pierre lacasse) en memoire de*
- *Trust Me !*
- *LANormal*
- *Serious*
- *Nous sommes Francophones*
- *NousSommesAnglophones*

2. Nombre moyen de co-équipiers des joueurs de LAN (2003-2007) :

Du côté des tournois en LAN, on observe que plus des deux tiers des participants en 2003 et 2007 ont entre 4 et 5 co-équipiers, ce qui correspond notamment à la grande proportion des équipes de joueurs inscrites en tournoi de CS (qui nécessite une équipe de 5 joueurs), le jeu le plus populaire en LAN.

On le voit avec quelques exemples de réponses données à cette question, des équipes peuvent décider de faire écho à une autre. Nous avons ainsi découvert que l'équipe « *NousSommesAnglophones* » s'était dénommée ainsi en réaction au nom de l'équipe « *NousSommes Francophones* ».

Voici un aperçu de leur choix de nom d'équipe qui nous a été donné quand nous les avons interrogés. Cet extrait est intéressant car il nous en apprend beaucoup sur la constitution improvisée d'une équipe, la spontanéité, les questions de défi, d'honneur et les motivations qui alimentent la naissance d'une équipe.

S.1 (anglophone, parlant un peu français): « Okay. Mon nom est (inaudible), mon pseudo c'est *Preneur*, pis notre équipe c'est: « *Nous Sommes Anglophones*. »

SDH : « Ah...*Nous Sommes Anglophones*. On va revenir sur le titre parce que ce n'est pas banal.

S.5: « Moi, mon pseudo c'est *Easy 5 D*. Et je joue avec eux dans *Nous Sommes Anglophones*, c'est une petite équipe qu'on s'est faite comme ça avec des amis. »

SDH : « Okay, alors racontez-moi l'histoire de cette équipe là. »

S.5: « Okay, ben ça a commencé avec (désigne le Sujet 4 à côté de lui) ...*Peace Out*, vendredi, il voulait aller au tournoi, mais on avait pas assez de personnes. Moi aussi je voulais y aller. *Preneur* aussi il voulait y aller, parce qu'ils se connaissent les deux, ils font tout le temps des petites équipes comme ça, et ils vont tout le temps faire des tournois...et ils arrivent tout le temps à se placer quatrième, cinquième, troisième, deuxième...Là il nous manquait du monde...moi je suis venu avec eux, et on a arrangé ça à dix heures du soir vendredi. Pis là on a trouvé *PRL*, pis l'autre là...il est pas ici, il vient de l'Ontario. »

S.5: « Moi je suis arrivé ici à quatre heures du matin et j'ai commencé à jouer à neuf heures du matin. »

SDH : « Vous aviez négocié votre reunion en ligne? »

S.5: « L'autre, il a pris le train... »

S.2: « C'est ça, deux heures avant que ça commence, notre ami qui n'est pas ici, il fait « Okay je vais venir, je vais prendre le train ». Ici, c'est à, genre, quatre heures de train... »

SDH : « Il est arrivé d'où? »

S.2: « D'Ontario. »

SDH : « D'Ontario! Il a pris le train jusqu'à Montréal, puis Longueuil ? »

S.2: « Deux heures avant il savait même pas qu'il venait. Pis... »

S.1 (lui coupe la parole): « Il était à l'aéroport pis il est allé chercher de l'argent et a acheté un ticket de train et il est venu ici. »

SDH : « Et là vous vous êtes classés troisième je crois. Alors ça valait la peine quand même... »

S.1: « Ouais, et devant une bonne équipe qui s'est placée en quatrième place, devant : *Nous Sommes Francophones* » *en plus*. (rires de tous) »

S.5: « Ils sont vraiment haut placés dans la ligue *online*, sur internet : ils sont vraiment dans le top là, pis là, ils sont derrière nous (rires). On a fait cette petite équipe là à la dernière minute. »

SDH : « À la dernière minute? »

S.5: « Dernière minute. »

SDH : « Alors chapeau, félicitations. »

S.1: « C'est parce qu'on a des joueurs qui jouent pour l'équipe là. Ils jouent pas...pour eux mêmes. »

SDH : « Et quelle est cette histoire, la blague sur votre nom d'équipe : *Nous Sommes Anglophones*? »

S.3: « J'ai fait ça parce que...on n'aime pas ceux de *Nous Sommes Francophones*. »

S.5: « Ça paraît mal tsé, parce que eux c'est vraiment une équipe qui fait des stratégies à chaque jour, ils se pratiquent tout le temps ensemble et ça fait deux ans qu'ils sont ensemble. Ils sont dans le top du niveau sur internet . Et là, nous, on vient au tournoi, on savait même pas... »

S.5: « On n'avait pas de stratégies...on a juste communiqué puis...nous on joué contre *Nous Sommes Anglophones*. »

SDH : « Comment ça s'est passé quand vous avez gagné contre eux? »

S.5: « Nous on s'est placés en avant d'eux; pour eux ça devait être comme un peu *ashame*...un...coup dur. »

SDH : « Un coup dur... Ils sont allés vous saluer après quand même ? »

S.5: « Ouais, ouais... »

S.1 (anglophone): « Parce que...la raison c'est...parce que le manager de *Nous Sommes Francophones* il aime pas moi. Je sais pas comment dire en français...on a joué contre cette équipe moi et *Peace Out*, en Ontario, en juillet....pis ça fait comme des années maintenant, une année j'ai joué contre *Nous Sommes Francophones*, trois, quatre fois puis ils ont tout le temps gagné contre moi. Mais au dernier LAN, en Ontario, on les a battus et on a gagné. Fait que à ce LAN là, ils pensaient vraiment gagner contre nous puis...ils étaient fâchés là parce que les deux dernières LAN, ils ont pas gagné contre nous...ben contre moi dans le fond. »

On voit ici combien les joueurs se présentent sous leur pseudonyme; combien leur nom d'équipe peut devenir une marque de reconnaissance, presque de commerce, avec des implications de notoriété importantes pour les joueurs. On découvre aussi combien les joueurs sont motivés à se déplacer de loin, à réaliser toutes sortes d'efforts et prouesses pour jouer ensemble, improviser et relever des défis, sur des questions d'honneur ou de loyauté autour d'un « duel » entre un membre d'équipe et un clan adverse, intéressantes à relever ici.

Il faut comprendre que le pseudonyme que les participants s'attribuent comme joueur et équipier est surtout rattaché à la représentation qu'ils aiment donner d'eux-mêmes dans le jeu, que ce soit directement via leur avatar (personnage) dans Counter Strike, leur rôle dans leur équipe réelle, ou via l'historique et les performances de classement rattaché à leur pseudonyme sur les serveurs.

Les avatars, ces personnages pixellisés qui les représentent graphiquement en jeu, avec des « tâches » à accomplir, en aurait donc long à dire sur celui qui le gère, ses valeurs, capacités et degrés d'intégration sociale si c'était possible. En fait, cela serait à étudier de façon plus approfondie dans des études ultérieures. Ainsi, le rôle de l'avatar en jeu, réfère souvent aux habilités propres du joueur : s'il est bon tireur, son personnage peut-être le tireur d'élite de l'équipe, ou être chargé des embuscades, etc. Aussi, beaucoup de sujets interrogés avaient ainsi conscience de représenter leur équipe ou parler en son nom tandis qu'ils étaient dans la salle. Développés et reconnus, les talents du participant font donc qu'il se sent « attaché » à son pseudonyme, puis à son équipe et enfin à une communauté de joueurs en réseau plus vaste (y compris en ligne), une appartenance que la plupart des sujets interrogés revendiquent sans hésitation. Or, ce sentiment d'appartenance bien connu et considéré comme capital par

les spécialistes du développement cognitif et comportemental de l'adolescent et explique selon nous en partie le succès grandissant des LAN officiels (qui sont passés de vingt participants en 1998 à plus de 600 à la fois en 2009 par événement, selon les données de la LQJR).

3.4 L'interaction au cœur du lien social

L'interaction tient dans cette étude un rôle prépondérant, car elle constitue le cœur-même de la communication que nous entrevoyons avant tout comme un « rapport à l'autre ».

Si Morin a nommé interaction tout échange entre entités sociales, que l'on parle d'individus, groupes ou instances sociales, comprenons que, entrevu selon le paradigme de la complexité qu'il a décrit et que nous présentons en détail au chapitre II, les interactions peuvent être vues comme des actions réciproques modifiant le comportement ou la nature des éléments, corps, objets, phénomènes en présence ou en influence. Le principe d'interaction se base ainsi sur une rétroaction réciproque modifiant donc en continu les sujets, comme leur relation. LeBreton qualifie l'interaction en ce sens de « champs d'influence mutuelle », une définition que nous retenons pour cette étude.

En fait, envisagée comme un rapport d'influence continue, activée par l'échange constant entre individus ou entités sociales, l'interaction s'avère *le* dénominateur commun à toute notre analyse sur les perspectives de socialisation (comme d'apprentissage) en contexte de LAN party.

Ainsi avons-nous observé en LAN diverses formes de rites d'interaction à l'œuvre entre joueurs, menant à une socialisation par intégration progressive et introspective de tous ces échanges avec autrui, que ces échanges s'opèrent virtuellement au cœur des parties de jeu vidéo, ou en présence dans la salle. Bref, par le biais d'une socialisation que l'interaction supporte notamment par le jeu d'influence qu'elle opère dans l'échange, et que nous avons observé sur le terrain, nous avons pu documenter nos observations des sujets à l'œuvre en situation, sur le terrain de l'action, à la lumière d'études d'auteurs ayant procédé de la même façon, et dont les travaux ont nourri tout le courant interactionniste symbolique, présenté au chapitre II.

Autrement dit, les interactions entre joueurs ont nourri, selon nos observations, un processus constant de construction identitaire chez les joueurs, ce qui signifie qu'aux échanges

externes établis avec autrui, un processus interne d'intégration, de cheminement, d'évaluation de l'interaction a lieu : nous avons ainsi peu à peu vu émerger de nos observations, un second concept faisant écho, en parfait miroir, à la notion d'interaction, qui est sociale, tournée vers autrui, avec celle d'introspection, qui est interne et vue comme un dialogue avec soi, basé sur l'expérience, l'émotion et la psyché du joueur tissées ensemble en une réflexion définissant en retour son identité, c'est-à-dire qui il est, à travers ses échanges et leur analyse.

L'introspection vient étymologiquement du latin « *introspectus* », qui réfère à l'action de *regarder à l'intérieur de soi*. C'est l'acte d'une conscience s'observant elle-même, un phénomène qui a été objet d'études notamment en psychologie expérimentale de la fin du XIXème siècle, pour tenter d'appréhender l'esprit humain par transposition avec ce qu'on apprend sur soi-même en s'analysant soi-même. Selon notre analyse, l'introspection ouvre la porte au processus d'empathie en plus de conduire à une construction identitaire renforcée par une plus grande conscience de soi.

Pour ce qui touche à la notion d'introspection, qui sera présentée dans nos schémas et analyse par l'expression de « feedback introspectif » qu'un joueur effectue ou pas sur ses actions, nous avons pu mesurer celle-ci au discours à voix basse que nous avons entendu la plupart des joueurs se tenir à eux-mêmes, en jeu, durant leur partie. Sans que nous le demandions, nous avons ainsi très souvent accès aux émotions et autocritiques des joueurs, parce qu'ils les verbalisaient de façon audible pour qui se tient près d'eux durant la partie. Ceci nous a permis très souvent de prendre des notes et de vérifier par la suite comment se comportait l'équipe envers l'équipier, ce qui nous a fourni beaucoup d'indices quant aux procédés d'intégration, de sentiment d'appartenance et de construction identitaire à l'œuvre dans les équipes.

En effet, entre les paroles qu'ils échangent avec leurs équipiers et leur moment de silence, la majorité des joueurs (nous dirions environ les trois-quarts) commentent à voix basse leur action, s'exprimant très clairement sur leur « bons coups » en s'esclaffant de joie, se qu'ils partager le plus souvent avec leurs équipiers ensuite en se complimentant mutuellement, mais aussi en maugréant et s'accusant de toute sorte de noms s'ils commettent des erreurs ou comprennent mal quelque chose. Pour avoir également assisté à un « post-mortem », c'est-à-dire un retour-critique opéré en équipe commentant leurs erreurs et réussites ensemble, après

un match, nous avons observé une certaine logique entre les commentaires que les joueurs s'adressaient à eux-mêmes, et les analyses de leurs actions qu'ils verbalisaient en ce sens auprès de leurs équipiers. Si un joueur avait « pesté » à voix basse après lui-même pour s'être mis à découvert et dévoilé aussi la présence d'un coéquipier caché, nous remarquions que ce point était discuté entre eux, les joueurs étant souvent plus durs pour eux-mêmes que pour leur camarade lorsque cela était dit. Par contre, quand l'erreur n'avait pas été relevé ou commenté à voix basse, autrement dit si elle n'avait pas été observé ou analysé en jeu, et pas non plus mentionnée aux équipiers, les critiques des collègues pouvaient pleuvoir sur le fautif.

En conclusion, nous avons observé que le travail d'analyse introspective était « récompensé » par le groupe sous forme de soutien et d'encouragement des camarades pour celui qui savait faire son autocritique, favorisée par une grande « présence » ou concentration en jeu, quant aux actions qu'il posait et leurs conséquences ; tandis que le groupe « sanctionnait » l'absence de réflexion et d'esprit critique d'un joueur sur sa performances, par des réprimandes ouvertes quelque fois, mais surtout moins de soutien et d'intégration du membre, limitant ainsi le sentiment d'appartenance.

Étonnamment, commenter ses actions à voix haute est un procédé qui peut être utilisé en recherche, lorsqu'un chercheur demande à des sujets de commenter à voix haute leurs actions durant une expérience : c'est ce qu'on appelle le *think-aloud protocol* (traduit parfois comme une « verbalisation synchronisée », ou concomitante), assez courant dans le courant de la psychologie cognitive. Des chercheurs comme Herbert Simon et Allen Newell ou s'y sont intéressés, notamment pour étudier les processus de résolution de problème, de prise de décision et de rationalité chez l'humain, dans le contexte d'études sur l'intelligence artificielle. Ce procédé ouvre donc une fenêtre sur la psyché humaine, et s'avère d'autant plus pertinence que nous avons observé le phénomène sans le réclamer, bien qu'en tant que méthode, le *think-aloud protocol* soit critiqué aussi pour ses limites, reliées à la subjectivité des sujets et leur aisance à verbaliser en temps réel ou non, émotion et décision. Curieusement, nous avons observé des joueurs jouer à la console, seuls, chez eux, et n'avons pas remarqué, de façon aussi nette, un tel phénomène d'expression libre à haute voix, pourtant très fréquent en LAN. Nous pensons en ce sens qu'une explication possible pour être que la présence d'autrui, pouvant potentiellement regarder et juger le joueur par-dessus son épaule, l'incite à s'autocritiquer pour

diminuer ou teinter potentiel le jugement d'autrui. En effet, comprenons qu'en LAN, les joueurs sont soumis aux regards de tous, camarades, compétiteurs, parents, amis, comme publics : cet effet d'auditoire double le sentiment d'être jugé, puisqu'en LAN, un joueur peut l'être autant sur ses actions virtuelles posées en jeu, que sur celles, réelles, de son comportement dans la salle avec autrui. Sans doute est-ce dont là un processus naturel visant à favoriser une certaine empathie avec l'auditoire pouvant le juger, puisque pour garder la face, le joueur va tenter de justifier ses actions ; comme le souligne justement Goffman dans son étude des relations sociales en public, la faute avouée est tacitement plus facilement pardonnée ; l'entourage convient donc généralement d'ignorer la faute si celui qui la fait a conscience de son erreur : il la répare ainsi par l'immédiateté du partage verbalisé, ce dont nous pensons être exactement témoin lorsque nous voyons des joueurs commenter d'eux-mêmes leurs actions. Le joueur qui justifie à haute voix ses actions le fait souvent le plus souvent inconsciemment, mais c'est justement parce qu'il a quelque part conscience du regard porté sur lui qu'il cherche à excuser ou légitimer ses actions. Ainsi, il nous est arrivé d'interroger un joueur pour savoir pourquoi il parlait à haute voix ; et s'il avait conscience de porter un jugement sur ses actions ou non en le verbalisant ainsi à voix haute.

« Je ne sais pas trop ce que tu veux dire par introspection, moi si c'est pour dire que je réfléchis à comment je me vois pendant la *game*, oui, je peux juger ce que je fais et agir en même temps. Mais je ne pensais pas parler pendant le jeu, sauf avec mes équipiers, alors tu me l'apprends. C'est pas bon dans un sens parce que des adversaires pourraient m'entendre, pis le public aussi et ça fait pas très pro ; les pros, eux, ils disent pas un mot, ils font comme au poker. Ça gagne et ça perd en silence, un pro. Mais je pense que c'est plus fort que moi ; c'est comme quand tu joue à la console et tu veux faire sauter un grand obstacle à ton personnage ; ça me le faisait avec Mario : faut que je lève mes mains en même temps qu'il saute, même si je me concentre ! Ça doit être un réflexe. »

Autrement dit, ce que l'on pourrait conclure de ce détour fait par la notion d'introspection, c'est que l'introspection est pour nous une notion sous-jacente à celle d'interaction ; dans le fonds, et c'est ainsi que nous la verrons, l'introspection est une interaction avec soi-même.

Par ailleurs, un parallèle très pertinent a été fait par un joueur entre la notion d'introspection et celle de « gestion d'inventaire interne ». Comme nous avons demandé à un joueur nous affirmant savoir ce qu'était l'introspection, comment il voyait cela et s'il en faisait preuve selon lui en jeu, il nous a souligné avec pertinence un parallèle métaphorique très pertinent, qu'il a fait avec la « gestion des ressources » faite par les joueurs dans un jeu vidéo.

« Moi je vois plutôt ça comme quand tu fais le tour de ton *inventory*, *en jeu* ; comme tu fais l'inventaire, dans un jeu vidéo de tes items (tes armes, tes sorts, etc.), tu fais ton inventaire interne après match; sur comment tu te sens, si tu as donné ton 100%, ce que tu en retiens de bon... L'introspection c'est faire l'inventaire de mes bons points et de ce que je dois améliorer quand je réfléchis à mes actions en jeu et avec d'autres. »

Ainsi, le présent chapitre s'articule autour de concepts propres à la communication comme à la psychosociologie.

3.4.1 Les jeux d'interaction

Après observation de ce qui se joue en matière de relations humaines dans un LAN, nous avons fini par retenir deux types d'avenues possibles, dans l'enchaînement des principales formes d'interactions observées, où un principe d'effet catalyseur ou d'effet inhibiteur de l'interaction est observé sur le processus de socialisation.

Dans les schémas qui vont suivre, nous avons reparti en dix catégories les types d'interactions observés entre joueurs au cours d'un LAN party, elles-mêmes étant incluses dans quatre groupes généraux, ceux de la collaboration, la confrontation, du mimétisme ou du transfert. Les interactions que nous avons observées entre joueurs prenaient le plus souvent la forme de : sacrifice; collaboration; transfert; mimétisme; rapport hiérarchique; situation consensuelle; situation conflictuelle; négociation; jeu de rôle, rite, validation ou critique, lesquelles peuvent se résumer selon nous à quatre grands types d'interaction : les collaborations, confrontations, négociations et mimétismes.

Pour avoir une idée de l'importance du nombre d'interactions possibles dans un LAN, et plus raisonnablement déjà au sein d'une équipe, il existe une formule mathématique pour illustrer le fait que nous ayons rapidement réalisé combien elles pouvaient être nombreuses et variées.

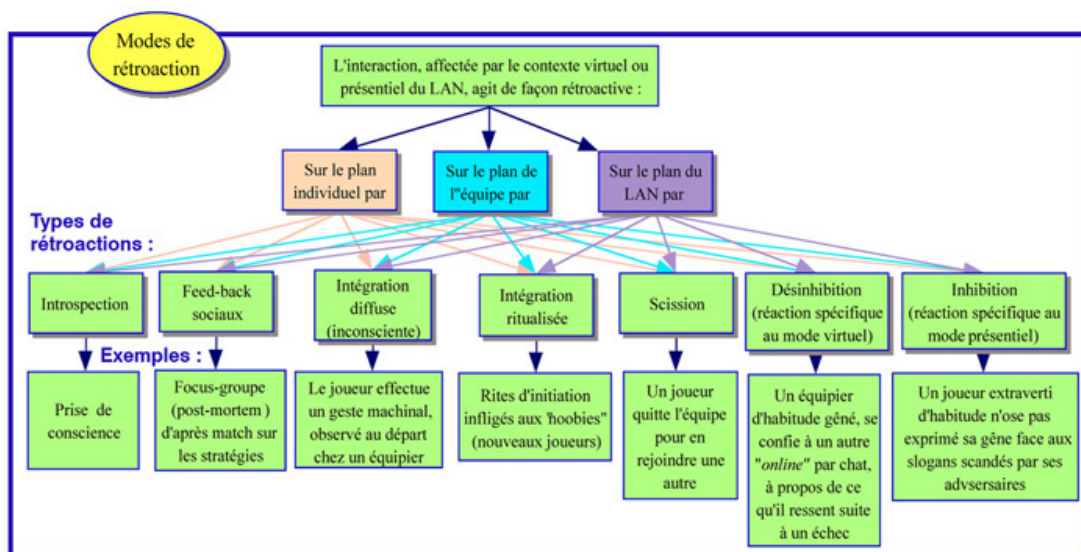
En effet, nous avons vu en problématique quand nous avons définis groupes et équipes, que ceux-ci supportent un certain nombre d'individus, lesquels interagissent selon un nombre approximatif d'interaction pouvant être approché par équation mathématique (de Visscher, 1991). Les interactions se développent même de façon exponentielle, car elles sont reliées au nombre de personnes impliquées, jusqu'à un certain seuil du moins (plus de vingt personnes), stade où le nombre d'interaction croissant tend plutôt « à se subdiviser, la communication

devenant trop complexe » (Solar). Les trop grands groupes sont en effet également portés à se décomposer en une multitude de groupes restreints. La formule permettant d'évaluer le nombre d'interactions interindividuelles et intergroupales dans un groupe restreint (composé de n personnes) est :

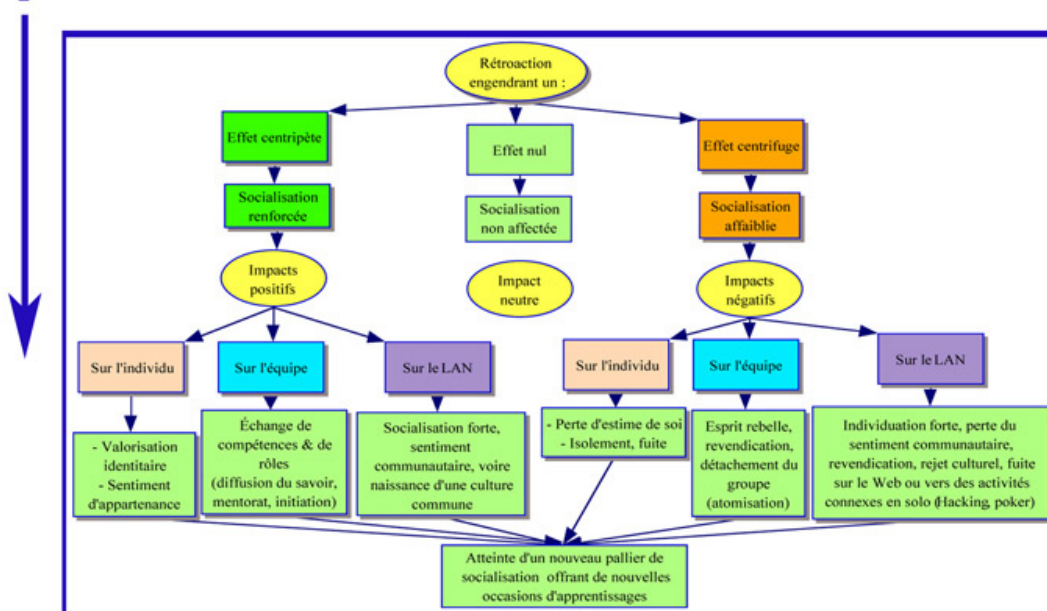
$$\frac{3^n + 1}{2} - 2^n$$

En LAN, la plupart des équipes sont composées de 5 personnes ou moins. En partant de l'équation, celle-ci doit nous permettre de calculer le nombre de rapports deux à deux, deux à trois, un à quatre etc. qui sont possibles dans une équipe de cinq. Selon De Visscher (1991), le nombre moyen d'interactions dans un groupe de cinq personnes serait ainsi de quatre-vingts-dix possibilités d'interactions, c'est-à-dire 90 possibilités de rapports d'un individu à une dyade, une triade et à toutes associations possibles entre membres du groupe.

Lorsque nous les avons identifiées, nous avons également remarqué que ces types catégoriels entraînaient des conséquences sur le plan de la socialisation, selon que l'interaction entraîne pour le joueur un feedback positif ou négatif sur son identité, c'est-à-dire selon qu'il agrandit ou restreigne la représentation qu'il a de lui-même. Ainsi, nous posons deux équations relationnelles possibles en matière d'interaction, d'après l'ensemble des situations d'un LAN que nous avons identifiées. Or, soient les interactions interpersonnelles exerce un impact centripète favorisant la relation, c'est-à-dire qu'elles ont un effet rassembleur entre individus, ce qui implique une socialisation renforcée par le procédé ; ou bien elles ont un impact centrifuge affaiblissant la relation au profit du principe d'individuation, ce qui implique une socialisation affaiblie par les conséquences d'interaction. Le schéma 3.33 expose comment nous lisons les processus interactifs, leur mise en valeur par le présentiel ou le virtuel, et leur impact rétroactif sur les sujets et leur socialisation, au cœur du LAN.



L'expérience agit rétroactivement sur l'individu ou l'instance, selon 7 modalités possibles.



4

La rétroaction exerce un effet centrifuge ou centripète sur le sujet ou l'instance, renforçant ou affaiblissant sa socialisation, comme ses apprentissages.

Figure 3.23 Analyse des types de rétroaction dans un LAN.

Les types d'interaction que nous avons étudiés ici ont été identifiés et regroupés sous forme de différents « patterns », classés selon le degré d'implication relationnelle qu'il suppose, tout en tenant compte du cadre où elles se tenaient (contexte de l'expérience relationnelle, pouvant être aussi bien virtuelle que présenteielle). En nous inspirant du modèle de lecture des interactions de Goffman, nous avons cherché à identifier les rites sociaux relatifs aux cadres situationnels, et les avons classés dans le tableau suivant.

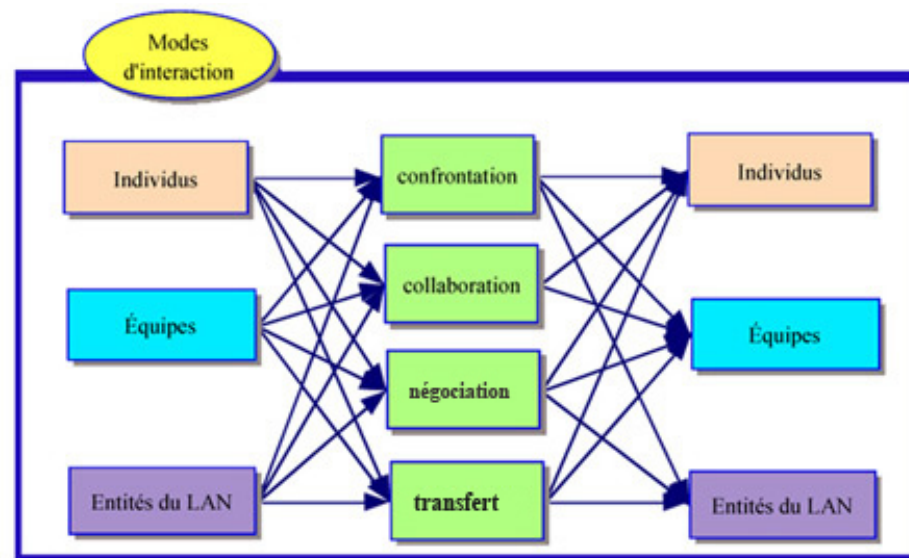
Tableau 3.7 Typologie des interactions et leur impact relationnel sur la socialisation.

Types d'interaction	Cadre de référence /contexte	Exemples	Effet rétroactif relationnel	Conséquences
1/Rite	Équipe	- Tenues similaires - Cris de guerre - Nom de clan	Effet centripète sur les joueurs -Sentiment d'appartenance renforcé- reconnaissance du clan par les autres clans	Socialisation renforcée (via introspection individuelle et feed-back sociaux)
2/Jeu de rôle	Équipe	Attribution des rôles de chacun en cours de match (sniper, etc.)	Effet centripète: Valorisation individuelle	Socialisation renforcée
3/négociation	Équipe	Organisation interne de l'équipe, définitions des stratégies de jeu, etc.	Effet centripète forte par réorganisation ultérieure, attribution de nouvelles tâches, etc.	Socialisation renforcée
4/Situation conflictuelle	Équipe	Un joueur a fait un mauvais call et l'équipe est pénalisée	Effet centrifuge (tensions dans l'équipe imposant un focus-groupe, la réassignation de rôles ou redéfinition des stratégies, le sacrifice d'un joueur voire la scission de l'équipe si diminution du leadership) ; aussi souvent accompagné d'un effet centripète (renforcement du leadership)	Socialisation affaiblie, parfois accompagné d'un effet rétroactif de socialisation renforcée (dans la hiérarchie spécifiquement)
	LAN	Contestations sur le score / l'arbitrage	Effet centripète (créé une solidarité infra-équipe) & Effet centrifuge (mauvaise	Socialisation affaiblie

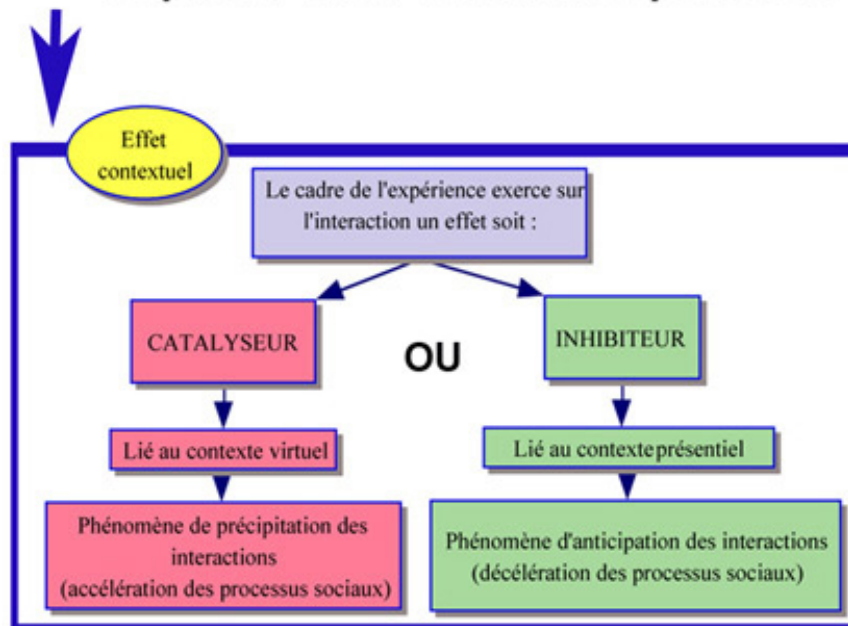
			ambiance ressentie dans le LAN).	
5/Situation consensuelle	LAN	Victoire	Effet centripète renforce la notoriété de l'équipe, valorise les individus, implique les salutations de l'autre équipe	Socialisation très renforcée
	Équipe	Opinion partagée par l'équipe sur une équipe, un match regardé, un événement dans le LAN, discuté entre équipiers de façon consensuel	Effet centripète : favoriser la cohésion et l'esprit d'équipe	Socialisation renforcée
6/Rapport hiérarchique	Équipe	Recherche d'approbation du leader (demander le ok pour poser un acte en jeu)	Effet centripète : Favorise la cohérence interne de l'équipe Reconnaissance des qualités du leader Favorise l'humilité et le respect entre équipiers Favorise l'esprit fair-play	Socialisation renforcée
7/Validation (par les équipiers, parents, public (feedback positif))	Équipe ou LAN	Encouragement ou félicitations en cas de victoire par exemple	Effet centripète (fierté du joueur, de l'équipe, renforcement de la camaraderie).	Socialisation très renforcée
8/Critique (par les équipiers, parents, public (feedback négatif))	Équipe	Critique d'une attitude, voir retrait du joueur devant retourner chez lui; dévalorisation de son activités devant autrui	Effet centrifuge à la force exponentielle du fait de la double contrainte sur le joueur: 1/ sur l'équipe pénalisée (diminution du nombre de joueurs impliqués ou motivés, et donc de la performance d'équipe) 2/ sur l'estime de soi du joueur, son sentiment	Socialisation très affaiblie

			d'appartenance et sa motivation	
9/Mimétisme	Équipe	Imiter les équipiers dans les stratégies de jeu	Effet centripète -identification à autrui - positionnement ou redéfinition identitaire	Socialisation renforcée
	LAN	Imiter les autres équipes dans leur tenue, le look (PC, tuning) de leur ordinateur, leur façon de jouer, etc.	Effet centripète Création ou renforcement du sentiment d'appartenance communautaire	Socialisation renforcée
10/Transfert	Équipe	Emprunter à un équipier son vocabulaire, ses expressions en jeu, etc.	Effet centripète Sentiment d'appartenance Cohésion et homogénéité culturelle	Socialisation renforcée
11/Collaboration	Équipe ou LAN	Aider un joueur en difficulté en le rejoignant ou le couvrant durant la partie / donner un coup de main à des organisateurs pour déplacer des objets	Effet centripète -valorisation identitaire et sentiment d'appartenance	Socialisation renforcée
12/Sacrifice	Équipe	Se sacrifier en jeu pour un équipier en faisant diversion et se plaçant comme appât devant les adversaires	Effet centripète -Renforce respect et reconnaissance, l'esprit fair-play et l'exemplarité reproductible	Socialisation très renforcée

L'ensemble de ces interactions sociales observées ont mis en évidence un effet rétroactif venant redéfinir l'impact du contexte relationnel sur la socialisation du joueur, en affectant son identité (vue ici comme l'image qu'il a de lui, c'est-à-dire sa face et sa représentation de soi). Comme présenté au schéma 3.32 suivant, nous avons recensé au nombre de 4, les modes d'interaction possibles entre joueurs, soit la négociation, le transfert, la collaboration ou la confrontation.



1 Les interactions entre individus ou instances s'opèrent selon 4 modalités possibles



2 Ces interactions sont affectées par leur cadre expérientiel virtuel ou présentiel.

Figure 3.24 Analyse des types d'interaction entre joueurs (étapes 1 et 2 de la socialisation).

Par ailleurs, l'interaction entraînant un effet récursif sur les sujets concernées, nous avons distingué deux types de mises en contexte de cette récursivité (ou rétroaction), selon qu'elle avait lieu à travers les interfaces virtuelles ou en présence. Nous avons remarqué que le mode du virtuel agissait le plus souvent comme un catalyseur précipitant les relations, autrement dit les accélérant (que ce soit dans ce qu'on ose se dire facilement et rapidement, en se rapprochant ou en s'éloignant d'autant plus vite), tandis que le mode présentiel agit comme un inhibiteur, qui ralentit le processus relationnel, et engendre d'ailleurs une procédure d'anticipation (de ce que l'autre va faire, penser, ou non) qui freine l'élan relationnel. C'est donc un facteur de ralentissement.

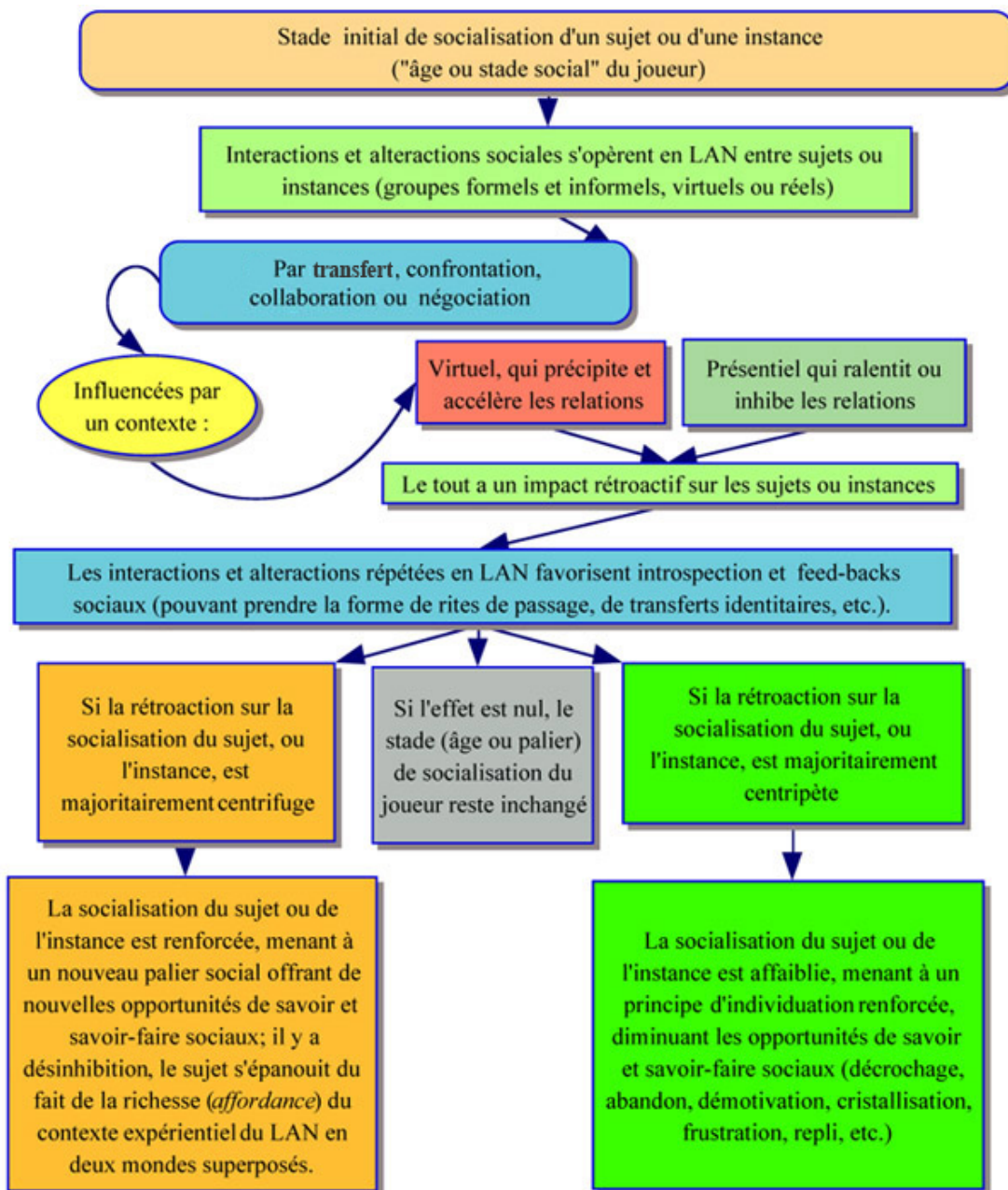


Figure 3.25 Modes d'interactions et leurs effets rétroactifs sur la socialisation des joueurs en LAN.

On le voit ici, virtuel et présentiel ont un impact direct sur le type d'interaction, donc de relation qui s'établit à terme entre individus. Lorsque l'interaction, puis la relation (vue ici

comme un lien qui s'étire dans le temps) s'inscrit majoritairement dans un contexte virtuel, les échanges, les prises de risque, l'ouverture à l'autre sont des processus qui s'établissent beaucoup plus vite. Cependant, ils demeurent plus vulnérables en cas de désaccord, car de nature plus superficielle et sans engagement relié au fait d'avoir « vu », d'être lié par une sorte de « contrat social » de bonne conduite induite par la rencontre de visu avec toute personne. Le virtuel rend la relation beaucoup plus permissive, mais vulnérable aussi car dénuée de conventions sociales établies en présence. Ceci, c'est la réalité des joueurs sur les réseaux. Mais lorsque ceux-ci prennent le risque de se réunir en LAN, donc lorsqu'ils se trouvent ensemble, réunis dans une même salle, en mode présentiel, les interactions s'inscrivent dans le cadre conventionné des échanges humains, beaucoup plus normalisé par la politesse, le langage non-verbal, où charisme et « ressenti » peuvent entrer en ligne de compte (sentiments plus dur à faire naître sur les serveurs où le temps seul peut favoriser leur naissance). Le présentiel « ralentit », inhibe en ce sens le développement des relations jusqu'ici nouée à haute vitesse sur les réseaux. Par contre il « assoit » celles-ci en les inscrivant dans le temps et crée un précédent de vécu entre personnes concernées, beaucoup plus « concret », viable dans le temps. En LAN, les relations sont soumises à rude épreuve : celle du stress de la compétition, aussi les interactions peuvent mener à d'importantes confrontations, y compris dans les équipes, mais quelque part, le présentiel rend beaucoup plus « solide » toute forme de lien, offre davantage de latitude et de patience face aux confrontations, que ne l'offrirait la relation en virtuel, qui, après tout, peut se régler « en un seul clic »...

3.5 Socialisation

Comme nous l'avons vu, la socialisation est largement supportée par le concept d'interaction, nous la voyons comme un « processus de construction de l'identité individuelle ("identité pour soi") et comme fondement de l'ordre social ("identité pour autrui"). L'identité est perçue comme un produit de socialisations successives (Dubar, 1996).

L'identité humaine, dès l'enfance, et tout au long de la vie se construit et se reconstruit à partir des phénomènes qui gravitent autour de l'identité (crises d'identités, recherche des identités, perte d'identité). Cette définition offre beaucoup de liberté quant à l'articulation identité – socialisation-apprentissage qui nous intéresse.

Mais c'est Mead, à partir d'une approche éthologique qui allait instituer les fondations de ce qui deviendrait l'interactionnisme symbolique, qui nous a offert la définition la plus, adaptée et pourtant simple riche et porteuse des concepts d'empathie et d'intégration (internalisation) des valeurs sociales se fondant peu à peu à l'individualité-même des sujets, qui nous a apporté la définition finale de socialisation, que nous en reteeindrons ici : La socialisation « est un autrui généralisé ».

Depuis quatre ans, nous avons observé des formes de socialisation diverses entre joueurs. Ainsi, si certains joueurs se connaissent d'emblée comme co-équipiers, d'autres (souvent les compétiteurs) s'entrevoient souvent en LAN pour la première fois physiquement. Auparavant, les joueurs adverses ne se connaissaient que via des pseudonymes de joueurs lors des parties et via leur score statistique les identifiant sur le serveur de jeu.

Se côtoyer en personne permet bien souvent aux joueurs de développer des affinités ou des inimitiés s'opposant parfois aux rapports qu'ils entretenaient jusque là en s'affrontant dans l'anonymat des serveurs sur internet. L'approche micro-sociologique de Goffman nous a permis en ce sens de bien cerner et nommer les divers types d'interactions à l'œuvre; nous avons déjà observé que cela va de simples échanges de chat à des visites (courtoises lorsque annoncée en personne, mais plus discrète lorsque relevant d'une sorte d'espionnage) des clans adverses, lors de matches ou de pauses de jeu. Un joueur peut aussi découvrir et emprunter à d'autres joueurs (ou même parfois leur livrer s'il les apprécie), des tactiques de jeu, sortes de secrets ou savoir-faire bien gardés qui feront toute la différence une fois en compétition.

Comprenons que les interactions à l'œuvre dans un LAN ne sont donc finalement pas sans nous rappeler des interactions non moins intéressantes qui sont à l'œuvre en parallèle au sein de la partie de jeu vidéo, où évoluent les avatars des joueurs en relation avec ceux des autres.

Mais réel ou fictive, tout ceci constitue des formes de socialisation effectives et bel et bien constatées dans notre terrain. Voyons justement ce qu'ont à en dire les joueurs, en revenant aux résultats de nos questionnaires 2003-2007.

On constate que pour plus du trois quart des joueurs en 2003 et 2007, ceux-ci ne viennent pas accompagnés à un LAN.

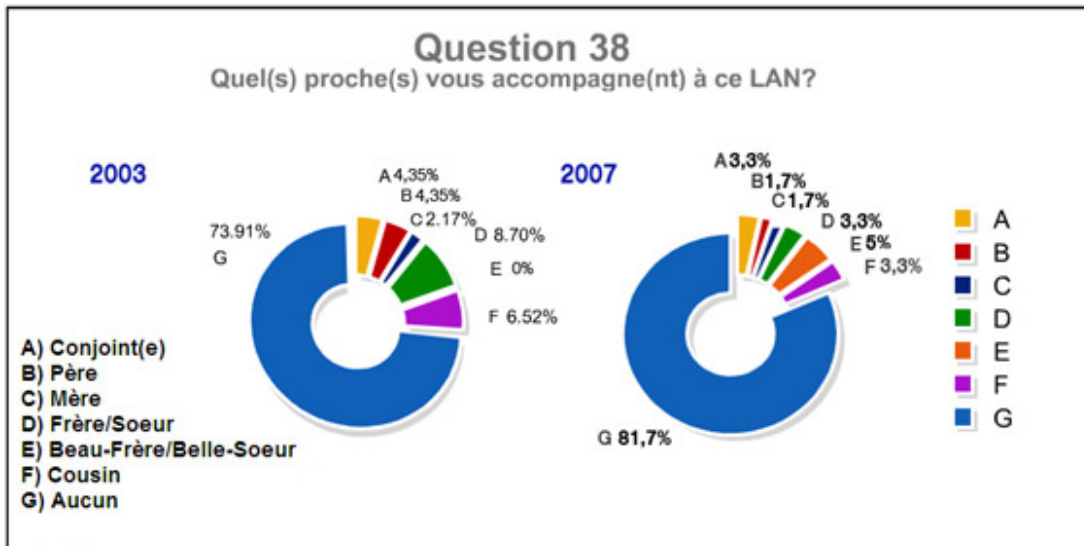


Figure 3.26 Type d'accompagnateurs des joueurs que l'on retrouve lors du LAN.

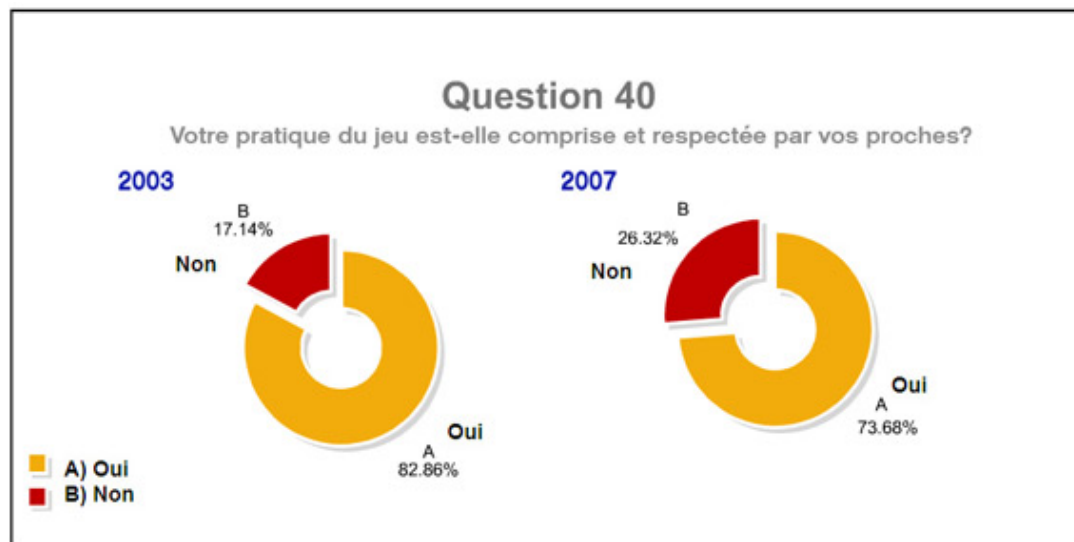


Figure 3.27 Ratio des joueurs estimant que leur pratique des jeux vidéo en réseau est comprise et respectée par leurs proches (2003-2007).

Pour 82% des joueurs interrogés en 2003, ceux-ci estiment que leur pratique du jeu vidéo en réseau est comprise et respectée par leur proches ; 72 % en 2007. Quand on leur demande comment ils sont parvenus à faire respecter leur hobby (qui est encore vu de façon assez péjorative en 2007), la grande majorité des joueurs de LAN disent avoir négocié leur temps de

jeu, et réussi à expliquer et argumenter leur passion des jeux auprès de leurs proches, arguant souvent de la proximité ainsi entretenue avec des amis aussi joueurs.

Chez les joueurs ayant répondu négativement, nous reconnaissons que plusieurs voient leur pratique dévalorisée aux yeux de certains parents. En effet, nous avons déjà vu deux parents venir chercher leur enfant sur place, qui avait sans doute signé une fausse autorisation parentale pour intégrer l'événement contre leur avis. Pour d'autres, cette pratique est plus ou moins tolérée, mais souvent négociée très activement : du côté parental, les enjeux sont les résultats scolaires, leur désir de voir les jeunes sortir prendre l'air ; du côté des jeunes, les arguments demeurent ceux donnés pour une pratique de loisir, et pour ne pas être mis à part d'un groupe d'amis ; plusieurs nous ont dit argumenter leur discours en mentionnant qu'ainsi ils pouvaient manier et réparer l'ordinateur, ce qui permettait souvent une ouverture dans la négociation.

Tablea 3.8 Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 40

Négociation avec les proches, communication autour de la passion des jeux, initiative pour dédramatiser, voire chantage affectif :	- Car je leur ai fait s comprendre que j'aime mieux jouer que de me retrouver dans la rue à côtoyer de mauvaises personnes. - Car ils savent que je joue modérément et puis que c'est juste un jeu, so ... - Au début, ils me prenaient pour un drogué, maintenant ils ont compris que les gamers ne sont pas des gosses de 14ans séparés de la communauté ou des asociaux, mais que nous aussi une communauté et qu'on aime se socialiser même si on fait peut-être ça juste entre nous. - Car c'est mon hobby : je leur ai dit, j'ai le mien, eux ont le leur, on se juge pas. - J'ai négocié mon dimanche soir au mercredi soir pour pratiquer et faire des matches. - C'est ce que j'aime faire, c'est un loisir comme un autre, tant que ça ne dérange pas "dramatiquement" ma santé et mes études selon mes parents.
Se justifient en désignant ceux qui en font autant, dédramatisent:	- Beaucoup de mes amis jouent. - Même mon père m'encourage pendant les LANS! - Mon père joue, alors. - Ils jouent aussi. - C'est une activité comme une autre (cité 2fois).
Vivent avec l'opprobre malgré eux:	- Mes parents trouvent que je joue trop. - Ils pensent que je passe trop de temps dessus. - Certains trouvent que je joue trop. - - Mes parents n'aiment pas ça du tout. - Ils disent que c'est une perte de temps.

	- Certains proches considèrent que cela a un impact négatif ou un aspect d'immatérité. C'est dommage, moi je ne pense pas être de même. - Ben ça fait si longtemps qu'ils se sont habitués.
Collaboration pacifique des opinions:	- Ils me laissent jouer, c'est tout. - Nous sommes tous en accord avec les avis des autres et nous les respectons dans la famille. - C'est oui et non mais en général ça ne les dérange pas. - Ils sont d'accord pour que je fasse ce qui me passionne. - Oui compris et respecté. - Ils voient que cela ne me nuit pas en tant que tel. - Bah tant que j'aime ça je pense qu'ils s'en foutent pas mal. - C'est plutôt oui et non avec les parents c'est plus ou moins, mais ils me laissent libre de mes choix. - Comprise pas toujours, mais respectée oui. - Ils comprennent que je joue à un jeu auquel j'aime passer du temps.
Adoption d'un comportement rassurant aux yeux des proches, trouvent leur propre justification d'eux-mêmes, ou se justifient en citant un équilibre de leur temps et activités, ou vivent bien avec l'opinion des proches:	- Car je n'abuse pas et je ne suis pas assez bête pour en parler tout le temps comme plein de gamers qui passent pour des fanatiques ! - Car je ne fais pas que ça alors ça n'affecte pas mes parents ou amis. - Je n'en abuse pas, j'apprends à faire en sorte que ça ne les fasse pas s'inquiéter pour rien. - Ils la respectent tant que je n'abuse pas. - C'est simple, je me débrouille pour passer du temps avec eux aussi, comme ça, il n'y a aucun problème. - Je dose bien mes activités reliées au jeu et ma vie privée passe en premier, donc ce n'est pas une menace pour mes proches. Le jeu n'est pas une priorité mais un divertissement et ils le savent. - Ils sont tous au courant que j'investis beaucoup de temps dans les jeux mais j'ai trouvé la solution pour avoir la paix : alors j'apprends à dealer avec mon horaire, pour faire autant de travail que de jeux - Certains trouvent que je joue trop, moi je sais ce qui est bon pour moi ou pas. - Bah c'est ma passion ceux qui ne la respectent pas ne me respectent pas. - Ils savent que je ne fais pas d'abus alors c'est correct. - Je comprends plus la valeur des relations familiales maintenant. - Ils savent que c'est amusant, et que je n'en fais pas ma vie. - Je joue avec modération, donc aucun problème avec ça - Même si j'avais continué au baseball et que mon genou ne me ferait pas défaut, ils auraient accepté pareil, d'autant que le gaming, en gros c'est devenu ma vie.

	- je ne joue pas vraiment beaucoup, donc ils respectent cela. - Ils croient que je peux faire ce que je veux faire et ce que j'aime sans problème. - Ils ne comprennent pas nos intérêts à pratiquer.
Problème et négociation dans le couple :	- Ma blonde, elle n'aime pas ça, ça la rend folle ! - Bien ma blonde me respecte me « laisse du lousse » avec les jeux. - Elle est compréhensive sur mon passe-temps. - Ma conjointe est d'accord avec mon passe-temps et elle le comprend. - Elle trouve que je devrais faire d'autres choses que jouer, comme passer du temps avec elle, elle veut du temps pour nous. - je suis maintenant célibataire, alors ouf, je suis libre de faire ce que je veux ! - Les parents trouvent qu'on passe bien trop de temps là-dessus. Mes amis ne comprennent pas pourquoi j'aime ce jeu là. Mon chum capote aussi parce que je passe des fois plus de temps sur mon ordi qu'avec lui, que je ne m'intéresse pas au reste.
Inflexibilité :	- Ils ont fini par accepter de force, en voyant qu'ils n'arrivaient pas à me décourager. - Bah c'est ça et ils doivent faire avec ça, là.
Difficulté à en parler	- ...
Conscience d'avoir un problème personnel avec les jeux :	- Ça prend trop de mon temps et je ne peux pas me concentrer sur mes études.

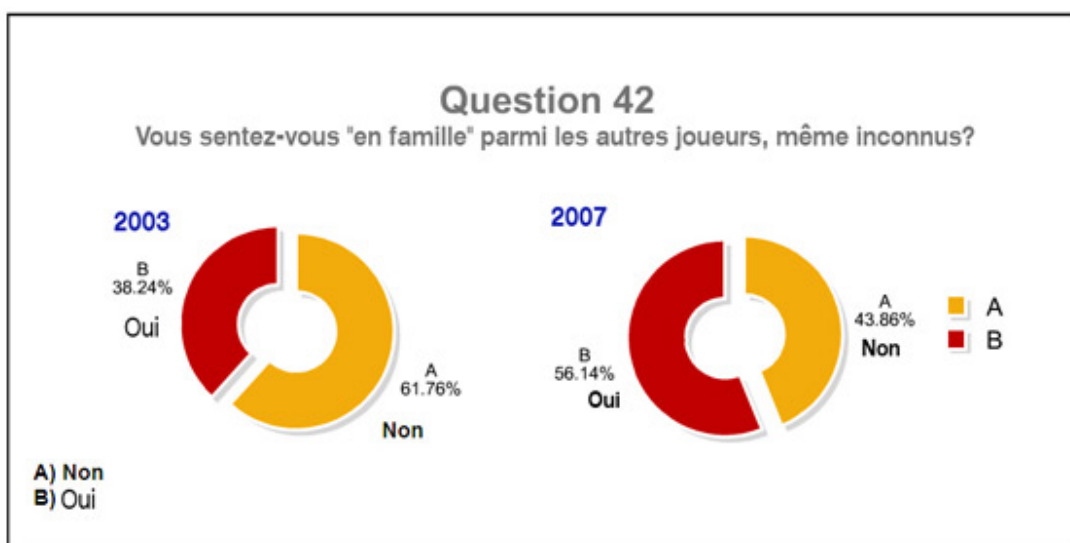


Figure 3.28 Pourcentage des joueurs s'estimant en « famille » au milieu des autres joueurs de LAN (2003-2007).

La proportion des joueurs se sentant « en famille » au sein de la communauté du LAN a cru significativement, passant de 38 % en 2003 à 56 % en 2007. Le sentiment d'appartenance communautaire a été largement supporté par les serveurs de jeux en ligne de plus en plus fréquentés sur cette même période, favorisant échanges et rencontres quotidiennes en ligne, atténuant la timidité une fois sur place, même si les seuls proches connus restent souvent les équipiers.

Tableau 3.9 Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 42.

Similitudes d'intérêts	- Parce qu'on a les mêmes goûts au sujet des jeux vidéo. - On partage une passion semblable, simplement. Beaucoup d'entre nous sont en fait très sociaux, ils sont habitués à discuter avec des inconnus contrairement à ce que les gens peuvent penser. - On a beaucoup de points en commun. - On est tous des players de tous niveaux. - Souvent plein de points en commun nous réunissent. - ils sont "comme moi", on partage des intérêts similaires.
Esprit communautaire créant un lien	- On est comme une grande famille - Parce que dans le milieu on le sait : le gaming en général est une grande famille. - Avec mes amis de la communauté de F*, je me sens en famille. - Ça crée des liens d'appartenance. - C'est comme une petite famille.
Familiarisation et amitié relevant d'une longue période de fréquentation	- Nous sommes ensemble quasiment tous les soirs, donc on parle de nos journées et pas juste de jeux. - Je connais la plupart du monde dans ma team sur internet depuis longtemps, et ça n'a pas été long pour être à l'aise dans la "vraie vie" avec eux : c'est du monde très sympathique et ouvert. - Peut-être moins avec les inconnus, mais avec les gens avec qui je joue souvent, nous développons certains liens. - C'est qu'on se côtoie 40 heures/semaine depuis des années. - Dans notre groupe, quand ça fait déjà 2 ans que tu es avec le même groupe de personnes, tu commences à te faire un bon lien d'amitié. - C'est comme si je les avais toujours connus. - Je joue souvent avec eux. - Bah quand ça fait 2 ans que tu parles au même monde c'est un peu une « family ». - Lorsque ça fait 3 ans que tu joues avec la même personne chaque jour, même sans jamais l'avoir vue, tu la prends pour un ami parce que c'est devenu un ami. - C'est tous des amis. - On est des amis très proches. - On parle et on jase ensemble tous les jours sur Internet. - Comme on se parle assez souvent, on finit par tous se connaître ! - On est des amis.

Qualités particulières des joueurs	- ils sont cool et frais.
Limites du lien	- Parfois oui. - Quelques fois, quand ça clique, on peut être très près, mais ça reste parfois fragile comme lien, et les facteurs de rupture sont nombreux. - Oui mais ce n'est pas tout le monde car quelques un ne me sont pas familiers.
Respect entre joueurs	- Parce que tout le monde se respecte.
Accessibilité	- Ils sont faciles d'accès et c'est facile de leur parler de tout.

Nous définirons ici ce qu'est la socialisation pour nous, à la lumière des TIC et de la CMO par quelques auteurs s'étant penché sur la question.

« Pendant longtemps a prévalu le discours alarmiste selon lequel les NTIC conduiraient au repli sur soi, à l'atomisation sociale. Si Jouët reconnaît que l'usage des technologies informatiques « s'institue rapidement comme individualisé et se caractérise par une forte personnalisation », elle fait aussi remarquer que, dès lors que ces techniques forment des « réseaux interactifs [ayant] un potentiel de communication omnidirectionnelle », la reconstitution d'un lien social à travers leur usage est de moins en moins négligeable : « L'autonomie sociale qui se manifeste à travers les nouvelles technologies se joue donc à un double niveau : celui de la quête de soi qui se traduit par le déploiement de la subjectivité et celui de la quête de l'autre qui s'exprime par la recherche de nouvelles sociabilités. » Perriault (1989) va dans le même sens, quand il affirme que : « [l'ordinateur] est moins machine à calculer qu'une machine à créer des liens sociaux. »⁶⁰

Autrement dit, la socialisation est ici supportée et favorisée par le médium informatique en réseau renforçant une socialisation réelle entre les sujets du LAN. Ainsi, la socialisation peut-être parallèlement entrevue dans son sens large comme le processus par lequel le sujet s'adapte ou est formé à un environnement social⁶¹. On le voit ici avec ses définitions du concept de socialisation, lorsque celui-ci est entrevu comme un mode d'adaptation et d'intériorisation de savoirs et savoir-faire porteurs de culture, il sait s'avérer porteur à plusieurs égards d'un rapprochement assez évident entre apprentissage et jeu vidéo (car les jeux en réseau ne sont somme toute qu'une forme de réseautique, ludique cette fois). C'est cette équation qui constituera l'hypothèse de cette thèse.

« L'être humain possède cette extraordinaire faculté de se percevoir soi-même, d'être conscient de son devenir et de celui des autres, une capacité très pratique à se sentir partie prenante d'un « nous » à travers les intérêts, les émotions. C'est au sein de ces

⁶⁰ Combi, David. « Eléments de compréhension de la socialisation électronique », Revue des médias UVHC, Master Média Interactifs, Université de Valenciennes (avril 2004).

⁶¹ Définition générale tirée de l'encyclopédie Encarta (2005).

communautés virtuelles à travers l'échange d'information et la communication entre ces groupes d'appartenance, que l'individu se socialise, participe à la vie sociale. » (Harvey, 2004)

On s'attardera donc en étudiant la socialisation, à la façon dont les individus apprennent les règles qui régissent leur comportement vis-à-vis des autres personnes dans la société, qu'il s'agisse des équipes dont ils sont membres ou des individus qu'ils côtoient. Que la socialisation s'opère par le biais de compétition où à première vue tant de jeunes hommes se trouvent seuls face à leur ordinateur des jours durant, à jouer à des jeux de guerre notamment, peut surprendre et nous laisser sceptique. Or, la socialisation peut emprunter des chemins surprenants tout en étant fort efficace. Pourquoi? Jean-Louis Derouet dans sa préface à l'ouvrage de Tremel « Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de monde » explique :

« On connaît la réponse. Cet intérêt fait partie du processus même de socialisation. Pour se connaître, pour connaître l'univers dans lequel il vit, l'homme a besoin de faire l'expérience de cas extrême. La tragédie et le roman ont autrefois constitué le support de ce travail d'exploration des limites, celui-ci passe plus aujourd'hui par les jeux de rôle et les jeux vidéo, mais le processus reste le même. » (Derouet, 2001)⁶²

3.5.1 De la socialisation à la socialité

Il faut aussi centrer d'emblée le cœur de la préoccupation de cette étude communicationnelle du côté du lien social et relationnel des sujets en présence. L'approche de Michel Maffesoli, dans « Le temps des Tribus », qui bien quelque peu critiqué en son temps pour son approche un peu « essayiste » et qui peut faire croire à un travail un peu en avance sur son temps, nous a surpris par sa pertinence quant au terrain précis du LAN. Le terme clé de toute son œuvre est la notion de « socialité », une forme de socialisation qui nous semble assez appropriée en regard des rapports que nous observons entre joueurs. Pour les besoins particuliers de notre étude, nous allons opérer un glissement de la notion de socialisation à celle de socialité (dans le sens d'affect) qui s'oppose à la sociabilité (ou rationalité), pour distinguer les modes de socialisation différents qui s'opèrent dans les groupes de joueurs étudiés. La socialité est une notion adaptée à la réalité du LAN, car emprunte d'un principe de « contagion » identitaire et affective importante. Tremel a d'ailleurs déjà souligné la pertinence du concept de tribu et de socialité de Maffesoli.

⁶² Jean-Louis Derouet. Institut national de recherche pédagogique. Tiré de la préface de (Tremel, 2001).

« Notons que certains sociologues vont jusqu'à parler aujourd'hui d'un retour au temps des tribus (Maffesoli, 1998), où la société éclaterait en une multitude de « communautés affectives » où la socialisation se jouerait. » (Tremel, 2001)

Ceci dit, Tremel s'étant davantage intéressé au phénomène des jeux de rôle et non à celui plus proxémique du LAN party (qui met les joueurs en présence par réseaux (actuels et virtuels), il n'a fait qu'en mentionner le possible intérêt, tandis que nous y voyons nous-même une grande pertinence. Aussi, l'approche phénoménologique observée Michel Maffesoli se base sur une herméneutique des vécus, sensible aux particularités sociales comme dispositions et humeur permettant de mieux prendre le pouls des groupes et de leur santé et relations internes.

Nos joueurs sont donc selon notre étude, liés par un affect (solidarité des joueurs de jeu vidéo en réseau, face à la marginalité de leur pratique aux yeux de la société, peu connue et encore moins comprise des parents et des proches) et des rites forts (qui semblent au premier abord du style qu'on se donne ou de manies). Si nous poussons la ressemblance plus loin, nous pourrions dire que selon Maffesoli, ces groupes pourraient être appelés « tribus », puisqu'ils communiquent et développent un « être ensemble » à travers les plateformes ludiques en réseau et plus particulièrement à l'occasion du regroupement physique du LAN.

Ce concept de socialisation s'articulera principalement à travers la TA, sur l'axe entre « les sujets » et « les communautés », mis à l'épreuve des « artefacts » et « tâches ». Nous en présentons un exemple plus loin l'illustration conceptuelle.

3.5.2 Les « âges » (ou stades sociaux) du joueur

La question de socialisation est largement supportée par le concept d'interaction, qui nous apparaît comme son fondement premier et le principe incontournable au cœur de toute relation. De plus l'interaction est un facteur d'apprentissage tangible (Shore (1985) cité par Brouillet, 1990) : en ce sens, la socialisation incarne un processus de construction de l'identité individuelle qui devient une pierre angulaire de l'ordre social. L'identité est perçue comme un produit de socialisations successives, c'est-à-dire que l'identité humaine, dès l'enfance, et tout au long de la vie se construit et se reconstruit à partir des phénomènes qui gravitent autour de l'identité (via des crises, recherches ou pertes d'identité). Cette première définition, tirée de la théorie sociologique de construction des identités de Dubar (1996), offre beaucoup de liberté

quant à l'articulation du trinôme identité/socialisation/apprentissage qui nous intéresse justement ici. Il nous a mené à établir des liens, que nous établirons plus facilement après avoir défini les divers stades identitaires influant sur la relation des joueurs entre eux.

Ayant eu affaire sur le terrain à un grand nombre de mineurs, pour la plupart adolescents, la socialisation telle qu'entrevue par Piaget nous a servi de référent de départ pour situer les différents stades de développements identitaires à l'œuvre dans les tranches d'âge des joueurs observés. Piaget estime que le soi social (l'identité) de l'enfant se construit continuellement mais par pallier, avec des transitions qui sont des processus d'équilibration (soit un passage perpétuel d'un état de moindre équilibre à un état d'équilibre supérieur » (Piaget, 1964, p.10).

Cette perspective de la socialisation entrevue chez Piaget comme un soi qui se construit par étapes successives après des phases de transitions par équilibration des données externes intégrées, redéfinissant le soi social de l'individu, nous semble un parallèle très pertinent en regard du terrain. Dans la mesure où nous avons cru déceler ces mêmes phases dans les étapes identitaires des joueurs qui grandissent et tirent profit de leur expérience de jeu en LAN, nous avons défini, à l'instar des phases de développement identitaire et social décrites par Piaget, des « âges » du joueur amateur-type de LAN party.

Le schéma 3.29 ci-après présente quatre âges distincts relatifs au développement comportemental observé suite à notre étude des joueurs de LAN party.

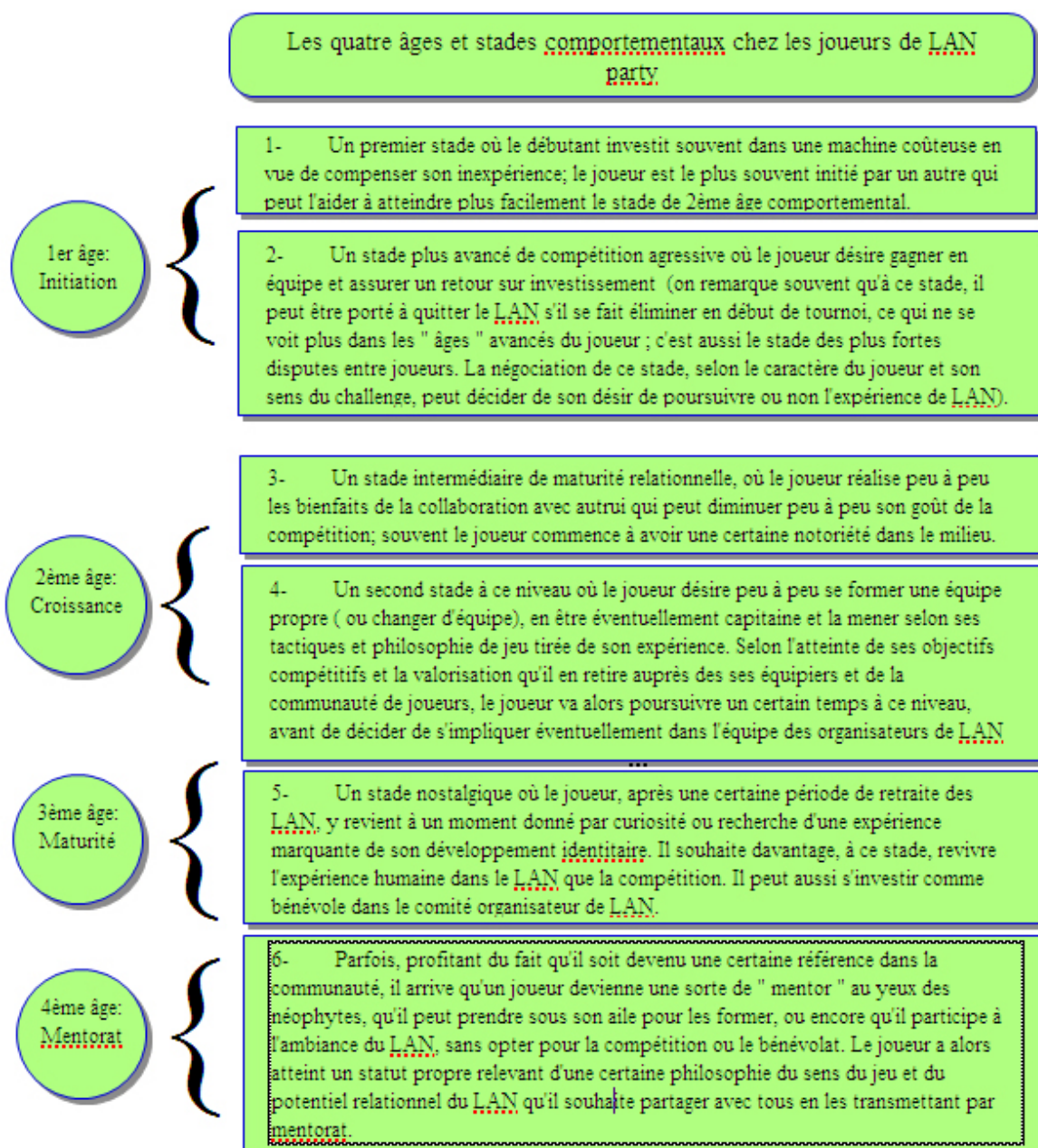


Figure 3.29 Les quatre âges sociaux du joueur de LAN party.

Les âges du joueur de LAN peuvent être résumés ainsi. Le premier âge, celui de l'initiation du joueur (souvent faite par un de ses proches), est le stade des apprentissages et d'un fort désir de compétition, qui connaît un paroxysme dans une seconde phase. Le second âge, celui de la croissance de l'expérience de jeu du joueur, est marqué par un début de notoriété du joueur,

donc une reconnaissance en LAN et/ou sur les serveurs. C'est aussi celui d'un retour réflexif sur les possibilités collaboratives qu'offrent le LAN et l'ouverture vers d'autres avenues (comme créer une nouvelle équipe, en changer, s'intégrer aux organisateurs ou quitter les LAN). Le 3^{ème} âge, souvent observé après un retrait du joueur de tout LAN, est marqué par un retour nostalgique en quête de recherche de l'expérience humaine du LAN (et non plus la compétition). Enfin, le 4^{ème} âge, assez rare, est celui du mentorat, où le joueur devient parfois animateur (il crée l'ambiance du LAN) sans pour autant être nécessairement bénévole. Intégré au flot des participants, il aime le côté festif et humain de l'événement, la collaboration, l'organisation, les animations diverses et le principe d'initiation par mentorat de joueurs débutants (se situant au 1^{er} âge généralement). Il s'agit de joueurs ayant un esprit de synthèse, capables d'être critiques tout en se montrant extravertis, qui sont fortement reconnus et donc assurés dans leur appartenance à la communauté.

Bien sûr, ce schéma ne peut réduire tous les profils, et si des joueurs ne viennent qu'une fois en LAN, d'autres n'atteindront jamais les 3^{ème} ou 4^{ème} âges. Il synthétise cependant assez bien une vingtaine de parcours similaires qui ont été observés de 2002 à 2007, nous permettant cette généralisation.

La question principale de notre étude consiste cependant à vérifier l'équation entre socialisation et apprentissage, et quelques pistes nous permettent à première vue de valider qu'il y a un lien de causalité entre ses termes. Socialisation et apprentissage découlent l'un de l'autre, mais cela n'agit pas en effet miroir. Se socialiser, c'est apprendre selon un principe d'éducation informelle (Brougère, 2005), c'est-à-dire que c'est le contexte où l'on évolue et interagit avec autrui qui offre aussi des occasions d'apprentissages. Donc dans un apprentissage situé, l'apprentissage peut découler de n'importe quelle activité sans visée éducative, en autant que l'individu y est engagé et qu'il a des occasions d'y apprendre quelque chose (richesse interne et affordance du contexte). Par contre, apprendre n'est pas nécessairement une socialisation, notamment dans le cas des compétences d'ordre technique que nous discuterons plus loin.

En matière d'identité nous avons pu définir le profil social du joueur-type, essentiellement un jeune homme de 12 à 25 ans issu de la classe moyenne aisée. Ses motivations les plus courantes révèlent que le jeu vidéo en réseau répond souvent à un besoin de compétition qui

permet un renforcement de l'image de soi par principe de mise à l'épreuve, mais aussi de socialisation par référence aux autres et mise à l'épreuve de soi.

Dans son approche quant au développement psychosocial de l'adulte, Houde (1991) parle de mentorat. Selon Houde, la relation de mentorat est une des relations les plus complexes définit plus par ses fonctions qu'à partir de rôle formel. Le mentor soutient et facilite la réalisation du rêve de vie, à la façon d'un « bon parent », bien qu'il incarne une figure transitoire dans la vie de l'élève. Comparable à la relation parent-enfant, c'est une forme de relation d'amour.

Le mentor est plus âgé de plusieurs années que celui qu'il guide (en général 8 à 15 ans) et leur relation s'étend sur deux à dix ans. On remarque ici que la plupart des relations de tutorats académiques (maîtrise, doctorat), s'inscrivent dans ces considérations, mais que par ailleurs, suite à nos observations de terrain, les mentors ont généralement à peine plus de 2 à 5 ans de plus que les jeunes. Cela relève selon nous du fait que le LAN est un dispositif sociale qui précipite la relation et le développement des joueurs en « âges » ou stade de développement identifiables en peu de temps, selon que l'individu à effectuer plus d'un tour de piste de l'ensemble circulaire de retour réflexif et intériorisation/ intégration du milieu d'appartenance à la communauté des joueurs en LAN, exposé en détail dans notre proposition théorique au chapitre VI et qui en résumé va comme suit :

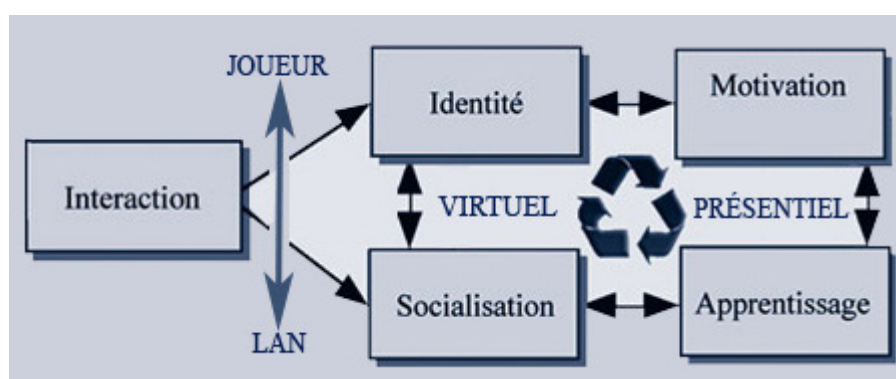


Figure 3.30 Modèle théorique systémique des enjeux de l'interaction en contexte de LAN.

Un âge ou « stade » comportemental du joueur peut être considéré comme complété, lorsque le joueur a réalisé un « tour de piste » complet du modèle théorique systémique de la

relation vidéoludique du LAN party. Il doit avoir testé chacune des dimensions dynamiques des concepts présentés dans ce schéma, avec autrui, en intégrant introspectivement par feed-back personnel via une pratique en virtuel et analyse des gestes qu'il a posés, et par feed-back sociaux fournis par ses équipiers dans le mode présentiel du LAN. Remarquons que l'exercice introspectif nécessite un recul et une prise de conscience de soi au milieu des autres, mais aussi d'empathie et de congruence communicationnelle, qui peut maintenir un joueur dans un même « âge » ou niveau pendant des années, voire des décennies. Parfois cependant, comme nous l'avons remarqué chez un certain nombre de joueurs plus matures, le LAN exerce un effet de « précipitation » comportementale, accélérant le processus de maturité du joueur.

Est-ce un effet du double jeu en virtuel et en présentiel, par une mise en scène de soi et une distanciation des actes posés que favorise le « jeu de marionnette » cathartique du jeu vidéo? Sans doute. Toujours est-il que, couplé à la dimension présenteielle de l'événement, qui quant à elle offre toutes les mêmes considérations et occasions de renforcements identitaires et sociaux que des compétitions classiques traditionnelle, le LAN est un système d'accélération de la maturité comportementale et sociale chez un certain nombre d'individus, ainsi que parvient peut-être à l'opérer le milieu scout chez de jeunes chefs de clan prédisposés à encadrer et aider autrui en le fréquentant régulièrement.

Selon notre compréhension des interactions en LAN, entrevues tel que l'entend Le Breton comme un champ d'influence mutuelle, les sujets interagissent entre eux en vue de ressentir un sentiment d'appartenance et de renforcer leur identification au groupe (leur équipe), comme à la communauté des joueurs. S'ils parviennent dans cette équation à trouver une place valorisante, où leur « face est sauve » dans le sens goffmanien du terme, et leur propre représentation d'eux même efficace, ils opèrent des échanges ritualisés entre eux, ce qui renforce leur sentiment d'appartenance communautaire, revendiquée et assumée. (Nous nous situons ici dans le rapport identité/socialisation, qui se noue en relation de réciprocité, puisque socialiser avec ses équipiers permet de renforcer l'identité du sujet, et par ailleurs, l'identité singulière, unique et en même temps adaptée du joueur renforce son apport à l'équipe et donc la socialisation de tout le groupe.

Autrement dit, selon nous le LAN exerce un effet de précipitation de la maturité, tel une sorte d'incubateur réflexif, chez un certain nombre de joueurs, un peu à la manière dont le fait

le milieu scout sur ses participants, à ceci près que le tour de piste complet qu'il permet de faire en expérimentant alternativement et réciproquement les notions d'apprentissage, d'identité, de motivation et de socialisation, en « changeant de niveau » comportemental, est sans doute favorisé par la superposition des deux mondes à la fois (virtuel et présentiel), qui permet distanciation et réflexion sur la relation tissée et mise en scène entre soi et les autres.

3.6 Les tribus ludiques

3.6.1 Le LAN, une communauté d'intérêts

Selon nos travaux, le LAN prend la forme d'une communauté qui, aussi éphémère soit-elle, réunit cependant in-situ et dans la durée, c'est-à-dire de plusieurs heures à plusieurs jours de compétition, des dizaines, voire des centaines d'individus autour d'une passion commune, les jeux vidéo, selon un principe d'égalité de chance et de reconnaissance (notoriété) entre joueurs qui fonde une collectivité assez proche du milieu sportif, sans s'y restreindre totalement puisqu'elle en diffère déjà sur la forme technique, notamment réseautique.

Comme la majorité de ces participants se sont souvent côtoyée depuis des semaines sur les serveurs de jeu en ligne auparavant, ils se sont assez souvent déjà identifiés entre eux, sous couvert d pseudonyme resté une donnée pourtant relativement anonyme jusqu'au LAN, en s'attribuant des « savoirs-être » dans leur façon de jouer et se comporter en ligne, qui aura titillé leur intérêt pour une rencontre en personne afin de répondre à un fréquent besoin de reconnaissance mutuelle. Ce sont ces principaux besoins identitaires qui se voient compenser lors du LAN, et qui fondent la motivation la plus commune aux joueurs.

Aussi, comme le souligne Proulx, une communauté étant surtout une communauté d'intérêt où il faut chercher « ce qui fait lien », les membres de la communauté des joueurs sont surtout curieux de se connaître et d'échanger sur leur passion commune : le jeu vidéo. Mais cela doit s'opérer de façon formelle pour que chacun soit à l'aise et sache ce qu'on attend de lui : la rencontre en LAN prend donc la forme d'une confrontation établie selon des règles du jeu bien précises, – celles du LAN, qui supposent la tenue de rôles à jouer dans les équipes mais aussi de performances à livrer entre équipes.

Le LAN promettant l'égalité des chances à tous, il offre selon nous une base structurelle plutôt qu'institutionnelle, puisque nous avons vu combien les organisateurs agissent de façon libre et sans référent **particulier**. En plus d'être souvent des bénévoles réunis en association universitaire, parascolaire ou quasi scout, le taux de renouvellement chez les organisateurs est assez élevé pour avoir évité au Québec et au Canada en général, toute suprématie dans la vision de ce que doit être un LAN à l'échelle de la province.

Toujours dans cette perspective communautaire, le rapprochement avec le milieu scout, sur lequel nous reviendrons plus en détail en conclusion, nous semble intéressant à plus d'un égard. Parmi les mouvements scouts, l'idée circule que c'est le caractère de Baden-Powell, reconnu comme le fondateur du scoutisme, qui a teinté et en fait mis dans le scoutisme tous les accents de ce qui en ferait sa grande particularité pédagogique: beaucoup d'humanité, autour de buts clairs et motivants, visant l'autonomie du groupe mais la solidarité entre les membres. Comme Baden-Powell avait une approche pragmatique des choses, emprunte de tolérance, de bon sens et d'humour, afin d'organiser une forme de pédagogie par l'exemple, illustrée d'anecdotes frappantes, le scoutisme ne repose pas sur une théorie générale d'éducation ou de socialisation. En fait il refusait les théories abstraites, et était plutôt un esprit libre, universaliste, et proche des gens de diverses nations, avec beaucoup d'intérêt envers leurs coutumes, leur langue, etc. Son objectif a toujours été de mieux connaître autrui et l'aider à donner le meilleur de lui-même avec bienveillance et patience. On remarquera que toutes ces notions ne sont pas étrangères à l'esprit du Web, où universalité, multi-culturalisme, ouverture sur l'autre et bon sens pratique des usagers qui s'approprient ou inventent toujours de nouvelles approches relationnelles. De même, en LAN et autour du LAN, on les reconnaît facilement. L'esprit scout est en fait assez proche des valeurs véhiculées normalement dans les milieux sportifs, et inversement, à ceci prêt que la dimension moins institutionnalisée, car toujours assez libre et improvisée du LAN se rapproche plus d'un campement de jeunes que d'un tournoi de ligue sportive ayant pignon sur rue. D'où la pertinence aussi de la métaphore du LAN comme camp scout électronique.

Toute forme de discours dominant sur le sujet, entraînant contraintes et expulsion de membres, donc toute frontière précises définissant les limites de la communauté des joueurs de LAN.

Le LAN repose sur la nécessité d'instaurer une base égalitaire, celle qui consiste à se retrouver chacun avec un bagage commun, un ordinateur, et d'agir dans les limites d'un cadre de fonctionnement assez libre cependant, soit l'obligation de fonctionner en équipe selon des règles précises lors du tournoi, en offrant la liberté de variations dans les apports propres de chaque participant, que ce soit l'expérience de jeu, une notoriété déjà assise dans la communauté, et des pratiques et un historique plus ou moins présent de l'expertise d'équipe. L'objectif premier du LAN étant de définir une nouvelle hiérarchie entre joueurs, en remportant des prix certes, mais aussi la promesse d'asseoir la nouvelle notoriété potentielle de tout participant – qui sont deux facteurs souvent revendiqués par les joueurs interrogés, il offre aussi selon nous la chance de connaître un sentiment d'appartenance collectif ancré dans une communauté physique réelle, lors d'un tournoi référencé et attendu chez les joueurs, dans un lieu où ils agissent librement dans les limites d'un cadre à la base compétitif mais surtout événementiel.

C'est cette curiosité envers autrui, cette hâte de s'affronter à l'autre selon des règles qui ressemblent à celles du milieu sportif (notamment quant aux rondes de tournois éliminatoires), le tout dans un environnement assez festif tenant du happening, qui incarne selon nous la valeur ajoutée du LAN par rapport à la pratique du jeu vidéo pour toute communauté en ligne. Dépourvue de visages autrement, l'expérience de jeu dans un contexte physique réel, qui s'avère lors du LAN, dépourvue des contraintes institutionnelles du quotidien, mais aussi de la coupe des adultes pour les mineurs, permet à ces jeunes, garçons pour la plupart, de se regrouper et de se révéler individuellement aux yeux d'autrui dans un cadre hors de l'ordinaire, pour jouer certes à simuler des activités plutôt adultes (l'art de se faire la guerre, comme dans la plupart des types de jeu trouvés en LAN, mais aussi autrefois des jeux entre garçons) tout en étant reconnu et respecté d'autrui. Cette reconnaissance mutuelle d'avoir sa place et sa chance, le tout en contact direct avec les autres candidats, est selon nous, ce qui fait la différence et explique l'engouement pour les LAN, le présentiel étant l'adjuvant nécessaire à l'acquisition de nombreux apprentissages que nous avons pu identifier ici, et que pourront se réapproprier les joueurs de jeu en réseau dans divers autres contextes sociotechniques.

3.6.2 Le rôle initiatique du LAN

Le LAN semble ainsi répondre à un fort besoin de reconnaissance et d'intégration sociale chez les garçons à une période de leur existence où la construction identitaire passe par l'identification masculine à un groupe d'âge équivalent. Si nous avons pu définir que les façons de jouer des participants répondaient à des paliers psychologiques comportementaux assez proches de ceux identifiés par Piaget, et qu'il existe selon nous des « âges » du joueur de LAN party, nous avons aussi mis en lumière un processus d'équilibration menant à une meilleure implication sociale par le biais des négociations entre équipiers, mais aussi estime de soi comme membre d'une équipe reconnue à part entière, et un individu capable de gérer une unité informatique coûteuse et synonyme de l'âge adulte (le PC), ce qui mène finalement à un renforcement identitaire faisant du LAN un passage initiatique dans la vie des jeunes hommes qui le fréquente pendant quelques années allant de leur adolescence au début de leur vie adulte. Le LAN vient donc remplir selon nous une fonction de rite de passage du statut de garçon à celui de jeune homme, et la maîtrise informatique en semble un des faire-valoir contemporain par les plus reconnus socialement dans nos sociétés occidentales.

Notre étude a donc permis de mettre en lumière le rôle initiatique du LAN, comme rite de passage de l'enfance à un statut social adulte pour les jeunes hommes (et par une communauté de jeunes hommes), ceci par le biais d'une maîtrise sociale valorisée qui est celle de l'informatique. En effet, l'usage du PC étant considéré comme plus « adulte » car coûteux, son spectre d'action dans les échanges humains s'étend symboliquement plus qu'aux seuls jeux (comme ce serait le cas au contraire avec une console). De plus, comme les jeunes hommes adeptes de jeu vidéo de 12 à 16 ans ont besoin d'un espace de reconnaissance sociale, la pratique informatique est un médium valorisant à plus d'un titre. Le LAN et sa dimension présentielle leur offre l'occasion d'expérimenter une sorte de transmission de savoir en groupe et de reconnaissance implicite « d'être un des leurs » (sous entendu « joueur »). Cette pratique du jeu sur plateforme informatique est en effet mieux vue par les proches (familles et amis) quand il s'agit de jeux pratiqués sur PC que sur console, car le doute subsistant, il y a toujours espoir pour ces derniers que les joueurs développent d'autres compétences informatiques qui leur seront utiles plus tard. Les consoles, elles, même si la donne change à présent avec les consoles connectées au web, restent un médium stigmatisé par l'enfance et donc non pas un faire-valoir social mais bien plutôt le signe d'une pratique immature. C'est pourquoi les LAN son signe d'une activité valorisante et « tendance » chez les jeunes, les adeptes de LAN ayant

les statuts les « adultes » et « reconnus » d'autrui parmi l'ensemble de la communauté des joueurs.

3.6.3 Rites, fétichisme et affects

En revenant aux données terrain par processus itératif fidèle à la théorisation ancrée, nous avons constaté que les savoirs et savoirs-faires que nous avons observés chez les joueurs de LAN party sont essentiellement sociaux -nous les qualifions alors d'un authentique « apprentissage », en assumant la portée de ce que terme suppose. Ils sont parfois davantage techniques, et nous les rapprochons alors plutôt du principe de développement d'une « compétence », dont le cadre d'exercice et de transposition peut-être plus limité que ne l'est celui d'apprentissage.

Les apprentissages sociaux cités ou observés dans les LAN, favorisent, pour n'en citer que certains : intégration sociale, reconnaissance identitaire, sentiment d'appartenance et de saine compétition propres à un stade de développement important pour nombre de jeunes gens, notamment de sexe masculin, qui n'ont d'autres occasions de le pratiquer en dehors du LAN. Le LAN représente donc une étape dans la vie du jeune homme, où le sens du groupe (qui relève d'après nos observations d'une forme de « meute » d'affinités amicales, compétitives et d'intérêts communs).

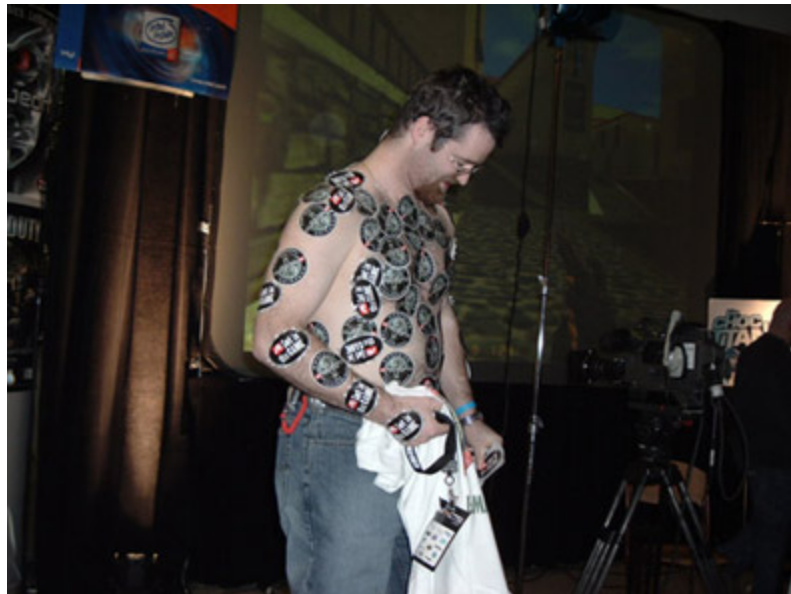


Figure 3.31 Exemple d'initiation improvisée en LAN party.

En ce sens, la forme de socialisation que révèle le LAN party est très proche des diverses autres formes de relations sociales entre jeunes, nouées dans le cadre d'activités sportives, ou encore dans le cadre du cheminement scout, par exemple. La communauté d'un LAN présente aussi des points communs avec celles des amateurs de « Tuning », ces passionnés de « voitures modifiées », qui a l'avantage dans le parallèle qu'elle offre, d'être non celui proche de la tranche d'âge concernée, mais aussi d'avoir de nombreux points communs, bien que la première devance la seconde de quelques années.

Comprenons en ce sens que l'ordinateur PC joue un rôle de faire-valoir social, comme outil de liberté psychologique pour les adolescents, comme peut l'être la voiture chez les jeunes adultes, quelques années plus tard. En fait, la compétition de Pc-tuning que nous avons définie en première partie, est une forme de variation sur le même thème, très proche du principe fétichiste. Le fétichisme est vu ici dans le sens courant du terme, comme un culte superstitieux envers un objet auquel on confère des vertus hors du commun, voire magiques. Ceci représente assez bien l'ordinateur, devenu de fait le « véhicule social » de ces jeunes, extraordinairement supporté par les réseaux leur permettant d'être partout et avec tous à tout moment grâce, ce qui fait que la plupart d'entre eux considèrent l'ordinateur avec un certain affect.

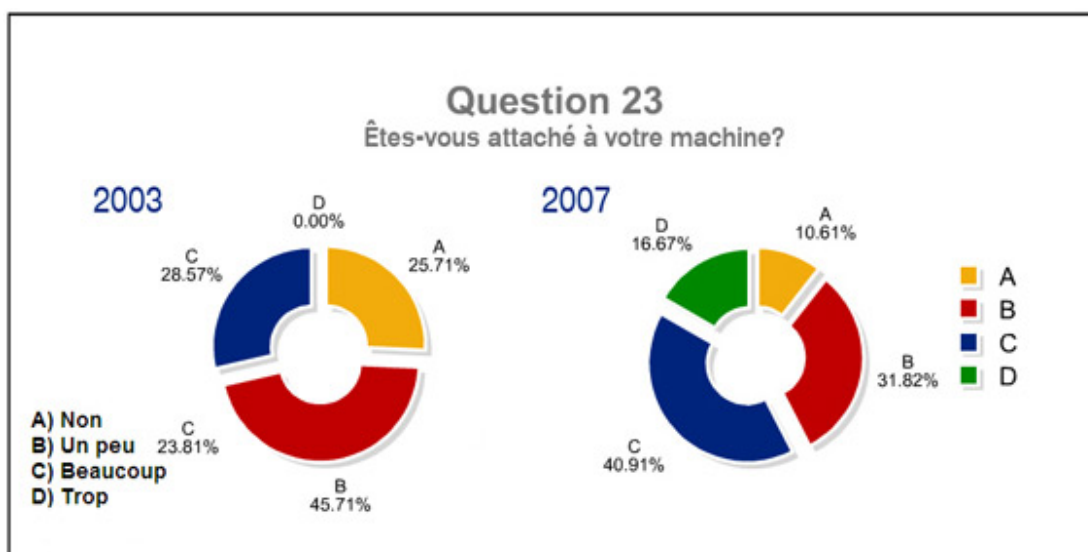


Figure 3.32 Degré et proportion des joueurs de LAN qui se disent liés par une forme d'attachement à leur ordinateur (2003-2007).

Fait curieux et illustrant assez bien le principe de fétichisme informatique des clans étudiés ici, les deux tiers des joueurs interrogés en 2003 et 2007 disent être « attachés » un peu, voire beaucoup à leur ordinateur. L'importance de ce dernier dans leur vie est de fait assez significative chez ce bassin de sujets et toute cette génération plus généralement.

En en faisant maintes variations dans la forme (Pc-Tuning) ou l'usage (du jeu vidéo aux travaux scolaire), l'ordinateur est devenu le dénominateur social commun, que chacun s'approprie, personnalise et auquel finalement il s'identifie, comme on le fait d'une voiture et avec les mêmes débordements ou attachements affectifs que ceux que l'on peut constater chez de nombreuses personnes envers leur véhicule. En effet, beaucoup de jeunes participants ont de l'intérêt pour ses performances comme pour son esthétique : les compétitions de « PC-Tuning » sont fréquentes lors des LAN et visent à identifier la plus belle tour d'ordinateur présente (certaines étant transparentes, éclairées par des néons, d'autres en LEGO, etc.).

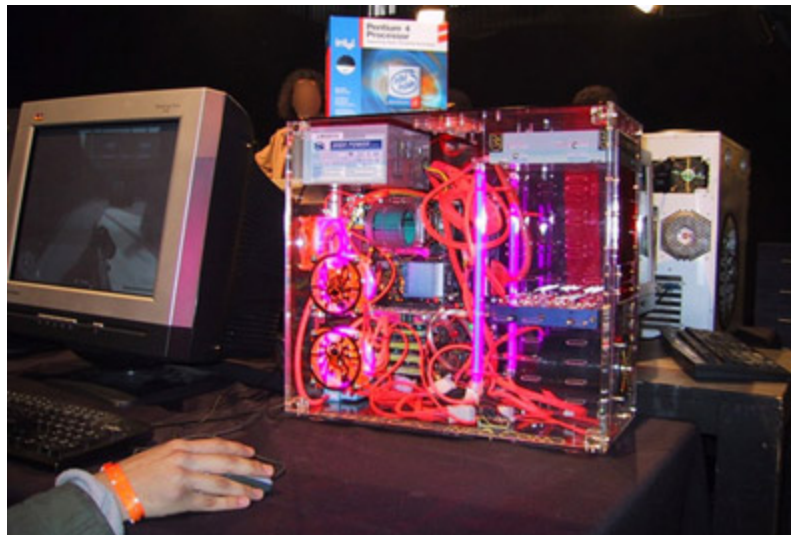


Figure 3.33 Ordinateur « modifié » (Pc-tuning)



Figure 3.34 Autre exemple d'ordinateur modifié (Pc-tuning)

Aussi le prestige, le prix, et finalement la symbolique très « masculine » du PC, propre aux milieux informatiques et du jeu vidéo (notamment celui des « first Person shooter »), sont à l'image des considérations des jeunes adultes envers l'automobile et sont autant de parallèles rapprochant les deux communautés. En fait, le PC incarne un outil d'évasion, comme la voiture, certes pas physique, mais cependant mental. Il permet de s'extraire du quotidien et donne accès à des savoirs et lieux virtuels (via le web) mais aussi à des expériences sociales (jeux vidéo en ligne, sites d'échanges divers tels Face Book, etc.). Son coût pouvant le rendre inabordable à titre individuel aux yeux d'un adolescent, le prestige qui consiste à avoir non seulement le droit de s'en servir, mais aussi d'y jouer et bien sur de le déplacer dans un LAN (on parle souvent de l'ordinateur familial), explique l'attrait qu'il offre aux yeux des adolescents.

La valorisation de son usage tend à faire que son utilisateur, même un simple joueur, est vu comme une personne responsable, consciente de son coût et donc sérieux; et par extension, adulte. Non seulement offre-t-il un sujet de conversation facile entre jeunes qui se connaissent peu au départ, mais il favorise la valorisation sociale du jeune dans les familles, après de ses camarades de classe en cours d'informatique, et finalement entre jeunes au sein des communautés de joueurs. Ces faits désignent le PC comme le médium de prédilection auprès des jeunes garçons amateurs de jeu, et en quête de reconnaissance sociale : il symbolise l'outil rituel initiatique par excellence de passage à l'âge adulte.

Dans les deux cas, c'est le facteur temps, autrement dit le principe de fréquentation communautaire (s'étirant dans la durée lors des journées du LAN mais aussi de semaines en semaines sur les serveurs en ligne et via les forums des organisateurs), qui favorise chez les joueurs une connaissance plus approfondies des relations humaines, et le développement de compétences techniques.

Ce facteur temps, ajouté au facteur présentiel, sont des adjuvants favorisant mais aussi accélérant le processus de transferts de connaissances entre joueurs. Celles-ci se répandent de façon virale dans un LAN, d'autant que la communauté des participants se revient à peu près de LAN en LAN. Ces échanges de savoirs, se font verbalement entre équipiers (par échange d'infos) ou par mimétisme entre concurrents (notamment via l'observation de nouvelles tactiques).

Fait intéressant, nous tenons à souligner l'impact psychologique que l'équipe exerce sur ses membres, et la dimension structurante (régulation du jeu, des émotions etc.) qu'elle peut avoir notamment pour aider des joueurs connaissant des difficultés passagères avec le jeu vidéo (trop de pratique, dépendance, agressivité...). En effet, il est intéressant de voir les joueurs les plus expérimentés conseiller les plus jeunes, surtout ceux ayant des problèmes à réguler leur temps de jeu, en se basant sur leur propre vécu et difficultés surmontées. Aussi, lorsqu'ils sont « team lead » (capitaines), décident-ils des habitudes, horaires et choses à ne faire ou ne pas faire par les équipiers, pour donner à l'équipe toutes les chances de gagner le tournoi. Il agit donc comme un mentor pour l'équipe.

Cette structuration interne dans l'équipe, par les équipes, sur ses membres, peut avoir de véritables effets thérapeutiques sur certains joueurs en situation difficile, par la régulation et le soutien qu'elle permet. Ceci s'avère à l'occasion curative pour certains adolescents, surtout à un âge où le mimétisme et l'approbation des proches comptent énormément pour favoriser le sentiment d'appartenance au groupe. Ceci dit, ce processus thérapeutique présente aussi des limites, notamment pour les cas de joueurs « accros » au jeu mais prédisposés de façon plus générale, par fragilité chimique hormonale, à toute forme d'excès (que ce soit le sexe, l'alcool, le jeu, le sexe, etc.). Ceci s'explique par une sensibilité particulière à la dopamine chez quelques individus. Ceci dit, la question de la violence comme de l'addiction ne fait pas l'objet principal de cette thèse, bien que nous l'aborderons rapidement dans la section 3.7 suivantes autour des

impacts sociaux du jeu en réseau local. Mais elle mériterait d'être creusée plus avant à travers des études plus approfondies, si possible de façon interdisciplinaire pour envisager la portée des jeux sous un regard médical, psychologique, social et éducatif. Nous présentons enfin l'ensemble de ces données, de façon schématisée dans le sous-système « Jeu » et son impact sur le joueur, présenté au chapitre V.

En conclusion, nous avons vu que les apprentissages observés dans un LAN relèvent surtout d'apprentissages sociaux. Autrement dit le LAN incarne un cadre fort de socialisation humaine, ou contexte informel favorisant des apprentissages situés, chez nombre de jeunes hommes qui expérimentent souvent pour la première fois de leur vie, une expérience communautaire à huis clos. Le LAN, en tant que système social et technique complexe est composé des sous-systèmes techniques (réseautique et informatique), sociaux (compétitif et ludiques à l'échelle des équipes), et psychologiques (identitaire et motivationnel sur le plan individuel). De par sa complexité et d'un point de vue holiste et synthétique, nous pouvons voir dans le LAN party un système de communication qui s'auto-suffit, c'est-à-dire un écosystème autonome où évoluent les sujets tissant des liens qui se tissent puis s'entretiennent ou meurent, pour finalement les redéfinir en retour, pendant toute sa durée. C'est ce que nous aborderons à travers notre regard sur le LAN à la lumière de la Théorie de l'Activité, dont nous proposons des schématisations consultables également au chapitre V.

3.7 Les impacts sociaux autour de la pratique du Jeu vidéo en réseau

3.7.1 Régulation sociale du jeu vidéo : perplexité parentale et bouderies conjugales

Face au jeu assidu de certains joueurs fiévreux de cette liberté hors contraintes quotidiennes qu'offre les jeux en réseau, se dresse la détresse de certains parents, qui est particulièrement éloquente dans le documentaire canadien « First Person Shooter »⁶³, où les parents ont tout essayé en terme d'exercice de l'autorité pour réguler le jeu compulsif de leur jeune garçon, en passant de l'interdiction partielle au retrait de l'ordinateur (ce qu'ils abandonnèrent vite, constatant que cela ne poussait le jeune qu'à fuir le foyer en quête d'une autre station

⁶³ Benger Robin, Sompton Christopher ; « First person Shooter, VHS, 2002 (réalisé avec le Fonds Canadien de Télévision et le soutien du gouvernement du Canada).

informatique), aux diverses formes de chantages affectifs et trocs divers pour éviter l'échec scolaire...

Il est intéressant sur ce point de mentionner les travaux de recherche d'Elisabeth Fichez, d'Alain Dubus et de Germain Pauwels du laboratoire de recherche en sciences de la communication de l'Université française Lille 3, dans leur essai intitulé : « Les jeux vidéo dans l'espace familial. Le point de vue des parents »⁶⁴. Les auteurs y ont opéré, suite à des entretiens et une analyse essentiellement qualitative de ceux-ci, une classification des diverses modalités de régulation parentale face aux jeux vidéo, comprenant quatre degrés.

Le degré 0 correspond à une absence totale de régulation de la pratique des jeux et parfois même des autres médias, soit parce les parents délaissent la question pour toutes sortes de raisons (celles citées sont « l'absence, l'accaparement par le travail, la perte d'autorité parentale ou une confiance naturelle dans le capital culturel transmis »).

Le degré 1 présente un type de régulation défensive, sorte de constat d'impuissance et d'ignorance se soldant par un refus non négociable pour des raisons de contrôle de l'autorité ou des raisons économiques (les jeunes vont alors éventuellement jouer ailleurs), voire le constat d'un échec de contrôle : « on n'a pas pu tout leur refuser et on en a acheté, mais maintenant qu'on voit ce que c'est, on pense qu'on a eu tort et qu'on aurait dû refuser. »

Le degré 2 de régulation est plus offensif : les parents contrôlent les temps de jeu ou censurent la violence :

« [Je suis] là pour freiner, c'est 3/4 d'heure maximum. [...] Si je sens que ça va trop mal, que c'est trop violent, je dis hop, dans cinq minutes c'est terminé ». C'est aussi dans cette catégorie qu'ont lieu les chantages divers mettant en balance temps de jeu et résultats scolaires ou participation aux corvées. Les auteurs soulignent qu'à ce stade de contrôle parental : « la régulation est toute entière focalisée sur la relation parents-enfants et [...] laisse le produit hors jeu. »

Enfin le dernier degré, le degré 3 de régulation, est celui où le contrôle parental semble le plus éclairé ou discriminant : « Le produit à ce niveau commence à avoir une identité, à être nommé, à avoir des qualités ou des non-qualités différenciées : le graphisme, la musique, le

⁶⁴ On retrouvera cet essai dans l'ouvrage collectif « Construction sociale de l'univers social des jeux vidéo », de Elisabeth Fichez et Jacques Noyer. Collection Travaux et Recherches, paru aux Éditions du Conseil Scientifique de l'Université Charles-de-Gaulle - Lille3, 173 p. Lille, 2001.

scénario... Les parents, mieux renseignés sur la question, exercent un esprit critique sur le contenu des jeux ».

Voici le commentaire intéressant d'un père concernant le problème de la durée du jeu lors duquel il formule une suggestion fort pertinente (p.28) : « Vous avez des enfants qui ne vont s'arrêter qu'au bout de 3 heures sans interruption, ce n'est pas très bon, il faudrait des jeux qui se coupent au bout d'un moment pour obliger les enfants (à s'arrêter) [...]. Le problème avec les jeux vidéo c'est que vous avez tellement de chemins que, pour sauvegarder, il faut aller jusqu'au bout [...] pour éviter de recommencer tout à zéro. [...] ils poussent à ne pas s'arrêter... »

L'idée d'une interruption au 30 minutes par exemple (telle que suggérée par les psychologues et neurologues) est en fait une excellente suggestion, qui se rapproche un peu du principe télévisuel et ses pauses publicitaires (une idée de créneau financier qui j'en suis sûre ne laisserai pas les concepteurs indifférents)...

Ici, on constate donc que les parents, suffisamment éclairés, pourraient en fait véritablement contribuer par leurs remarques et suggestions, fruits de maintes observations on ne peut plus in situ, à l'amélioration des jeux dans leur forme ou leur contenu.

3.8 Jeu vidéo, violence et addiction

Les jeux vidéo préoccupent. Ils effraient parfois et laissent souvent perplexe, ne serait-ce qu'à en juger par les titres de nombre d'ouvrages, d'émissions, d'articles ou de documentaires parus sur la question dont nous avons fait un survol. De "Qui a peur des jeux vidéo?" à "Faut-il craindre les jeux vidéo?", en passant par des envolées plus inspirées comme : "Violence et jeu vidéo : le tireur fou chez vous", ou "Les jeux vidéo prennent le risque de la banalisation du mal", voire : "Wolfenstein, ce nazi dont vous êtes le héros", qui n'en sont que quelques exemples.

Gentiane Lenhard a fort bien identifié le problème, qui repose somme toute sur la simple question du « poids de l'image »⁶⁵. Mais faut-il voir le jeu vidéo comme le bouc émissaire du perpétuel transfert d'une problématique rattachée au pouvoir de l'image, et le gouffre du

⁶⁵ Idem, p. 115.

problème de l'identification qui y est rattaché? Ou au contraire faut-il voir en lui l'occasion d'une expression d'enjeux majeurs reliés au principe compensatoire de la catharsis ?

Lors de l'émission spéciale de Zone Libre diffusée en janvier 2003 sur Radio-Canada, et qui traitait de la question des jeux vidéo, plusieurs spécialistes médicaux se penchaient sur la question, dont Jean-Pierre Rochon, qui évaluait le nombre de cyberdépendants à 10 % de la population des joueurs, un pourcentage équivalent au nombre d'alcooliques dans notre société. « Être accro au jeu en ligne, c'est une dépendance, au même titre que les autres dépendances. [Pour diagnostiquer qu'un jeune souffre de dépendance], je lui demanderais pourquoi il joue tant d'heures, qu'est-ce que ça lui apporte, est-ce qu'il aime ses professeurs, est-ce qu'il aime, [ou n'aime] pas étudier ? C'est tout ça que j'ai tendance à aller questionner pour savoir pourquoi il a ce comportement-là », explique le psychologue. De son côté, Alain Dagher, neurologue de l'Institut de neurologie de Montréal, identifie un facteur biochimique relié à la question de la dépendance, la dopamine, un neurotransmetteur reconnu comme la réponse à une activité qui procure du plaisir.

« On croit que le degré de libération de dopamine est un facteur de risque pour la dépendance. Les gens qui libèrent le plus de dopamine, que ce soit en réponse aux drogues ou, par exemple, aux jeux vidéo, [démontrent un] risque de devenir dépendant. »

En fait, en matière d'assuétude au jeu vidéo, on a depuis longtemps résumé principalement les risques aux crises d'épilepsie. Dans son ouvrage « Faut-il avoir peur des jeux vidéo? », la journaliste Gentiane Lenhard nous éclaire sur la question (p.101) : « Les jeux vidéo peuvent intervenir comme facteur déclenchant pour une partie seulement des épileptiques : les épileptiques photosensibles, [soit] de 2 à 5 % des épileptiques. [...] Pour peu que l'enfant photosensible joue ou regarde la télévision depuis longtemps, dans une pièce mal éclairée, à un jeu dont la vitesse des images accroît la concentration visuelle et donc la fatigue, une crise est possible. [Mais] les jeux vidéo ne sont pas interdits à un épileptique : vous devez cependant prendre des précautions pour qu'il joue dans les meilleures conditions possibles. »

On le voit ici, les personnes concernées par ce problème sont relativement rares. En fait, si la fréquence de jeu fait peur, surtout chez les plus jeunes, et fait même craindre une certaine forme de dépendance, il faut davantage se tourner du côté de la perte de contrôle parental lorsque le phénomène concerne les enfants. La peur (justifiée ou non) de voir l'enfant passer de plus en plus de temps sur sa console, au risque de délaisser ses activités sociales ou de loisirs

habituels. Face à cela, des mesures parentales plus ou moins disciplinaires s'imposent, le plus souvent pour pallier au problème de la gestion du temps et de l'équilibre dans les activités du jeune.

Stephen Kline, Professeur de communication à l'Université Simon Fraser, notait déjà en 1998 que 25 % des jeunes âgés de 11 à 18 ans consacrent entre 07 et 30 heures par semaine à la pratique de jeux vidéo. 30 % des hommes jouent entre 07 à 30 heures par semaine contre 12 % seulement chez les femmes. Cela peut sembler beaucoup, mais en fait, il s'agit souvent d'une substitution du temps imparti à une autre activité, qui est soudain engagé dans le jeu vidéo. En fait, Caroline Sallé, dans un article intitulé « La guerre des gamers a commencé » écrivait récemment que : « Avec un marché mondial de 30 milliards d'euros, [le jeu vidéo] est en passe de devenir le loisir numéro un des jeunes de 15 à 25 ans, devant la télévision. » Ainsi pour beaucoup de jeunes qui regardaient jusqu'ici la télévision, les jeux vidéo deviennent soudain l'occupation principale à laquelle ils consacrent donc de façon significative de plus en plus de leur temps libre.

Ce constat ne peut que nous amener à considérer un autre point essentiel et très critique concernant les jeux vidéo, qu'ils soient joués ou non en réseau et que l'on parle ainsi de dépendance au jeu ou au réseau Internet (cyber-assuétude) : il s'agit de la question de la place que le jeu est amené à occuper dans la vie des joueurs (surtout chez les enfants).

Du côté des couples, la situation est encore plus tendue. 60 % des joueurs interrogés ayant répondu « oui » à la question « votre pratique du jeu en réseau est-elle source de conflits avec vos proches » connaissent des problèmes conjugaux reliés à cela.

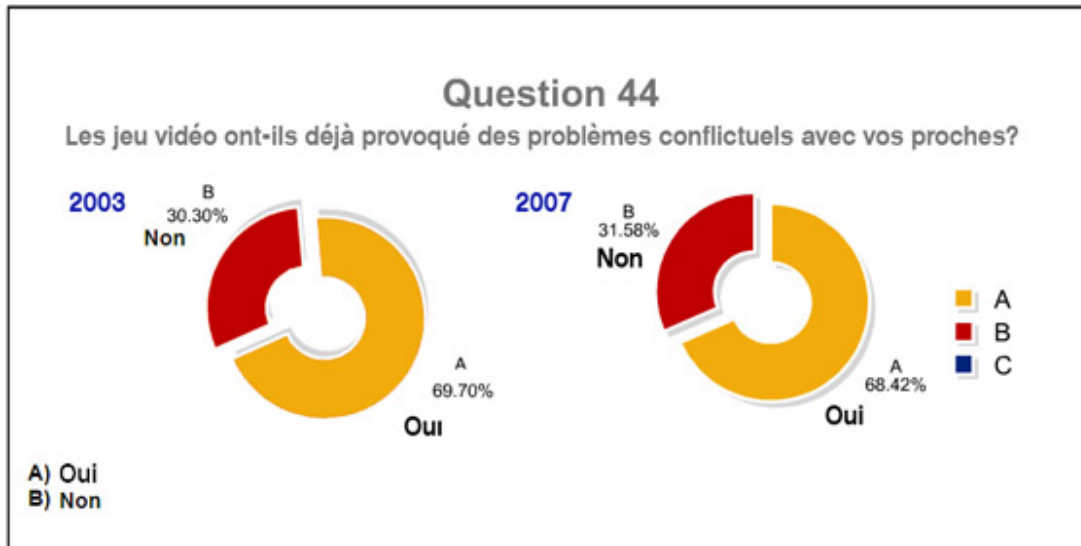


Figure 3.35 Pourcentage des joueurs de LAN mentionnant avoir eu des conflits avec des proches relativement à leur pratique de jeu vidéo en réseau (2003-2007).

Pour environ 70% des joueurs interrogés en 2003 et 2007, les jeux vidéo ont déjà engendré des conflits avec des proches. Les motifs évoqués sont le plus souvent la gestion du temps accordé aux proches, au travail, au temps accordé au couple et au sommeil. On le voit ici, les conflits existent autour de la pratique, voyons comment ils se déclinent et comment leur résolution négociée.

En entrevue, ceux-ci vont le plus souvent de la bouderie et d'une certaine forme de chantage affectif apportant un jeu de culpabilité chez les joueurs, alliant l'impression d'une « trahison » - voire d'une infidélité latente chez les conjointes, au mieux d'un effort de « tolérance » qu'il faudra voir à compenser selon elles. Nombre de couples ont été brisés dans le milieu du jeu en réseau sur serveur par la dépendance à des jeux de rôles massivement multi-joueurs (MMORPG), tel World of Warcraft. Pour des conjoints joueurs, la situation est tendue car ceux-ci ressentent un réel plaisir mais aussi besoin de rejoindre leurs groupes d'amis en ligne, « *qui comptent sur nous; parce que oui, en ligne aussi, on peut vraiment compter pour quelqu'un!* » de s'exclamer Simon, un joueur interrogé sur la question. Sa solution ?

« Je négocie des activités à deux en dehors, j'ai accepté de suivre des cours de danse sociale avec elle et elle me laisse jouer un soir sur deux. Pas plus, sinon c'est la guerre, je le vois tout de suite. Pas besoin de parler, elle boude et même si je me sens coupable et que j'aimerais continuer de jouer, je sais qu'après, c'est encore pire quand vient le temps de s'endormir dans la même chambre, alors il vaut mieux que je dise en quittant la game :

« *Too bad guys*, je quitte : ma blonde s'ennuit ». Là généralement, ça se règle facilement. Mais j'ai toujours l'impression de marcher sur un fil, la situation se règlera jamais vraiment et être assis près d'elle à l'ordi, même dans la même pièce, sage, calme et tout c'est parfois comme si je la trompais ; je me sens coupable pareil ».

Croisée par hasard le lendemain alors qu'elle venait apporter des sandwiches, nous avons demandé à la conjointe de Simon si elle acceptait d'être interrogée et avait eu son point de vue sur la question :

« Simon, c'est comme un Kid en matière de jeux vidéo; et je crois que ça changera pas vraiment avec les années, sauf peut-être quand il aura des vraies responsabilités pour sa carrière et tout. Mais là, c'est comme ça et faut que je fasse avec. Je sais qu'il fait pas exprès – on en a parlé, mais c'est tout le temps qu'il accorde à un truc qui change même pas sa vie, ni nous fait de nouveaux amis ou activités à deux, ni ne ramène de l'argent... rien. Au mieux ça je pense que ça lui vide la tête, mais il passe pas ce temps à deux, il joue quand on pourrait se détendre le soir tous les deux et ça, c'est difficile. Faut que je rivalise avec ces games-là, que je trouve des choses intéressantes à faire pour qu'on s'amuse ensemble et pas séparément, Si je ne vais pas le chercher, l'arrêter, il ne le fait pas lui-même... c'est épuisant. On négocie, au mieux, mais ça me met souvent en colère, j'avoue car je sais que je passe en second... et encore, dans le groupe je suis chanceuse, car on en parle et au moins il a une blonde; plusieurs de ses chums n'ont même pas de blondes et veulent rien savoir de ça. Ils veulent pas avoir de contraintes, voilà : c'est ça qu'ils disent si tu leur demandes. »

Ce qu'on observe ici, c'est que l'enjeu réel est non pas le jeu, l'obéissance aux règles du couple ou l'amour pour le conjoint, mais bien la relation à l'autre. Prise en otage par un manque de temps pour ponctuer à la fois des relations de couple dans la vie réelle et d'amis sur les réseaux. La relation à l'autre, en présence, qui se trouve prise en charge par les conjoints qui la sentent davantage en péril que les joueurs, qui ont beaucoup à la considérer moins prioritaire dans la game de leurs relations sociales, incluant leurs échanges virtuels entre joueurs, que leurs conjoints non joueurs.

Selon nous, la négociation en couple ou en famille de l'implication du joueur et de son temps de jeu sont réglées au cas par cas selon les individus et selon nous aussi, selon « l'âge ludique » du joueur; ainsi, Simon présentait encore le discours et certains signes de comportements dans ses interactions avec ses équipiers relatifs au stade 3 des âges du joueur, amical mais compétitif, motivé par le challenge et la stratégie. Il semble que chez certains joueurs des équipes seniors, parmi les plus matures au profil de niveau 4, favorisant d'abord la collaboration et le mentorat relationnel, le discours relatifs à la négociation en couple soient

assez différents, ce que nous avons aussi remarqué du fait de la présence et l'implication de leur conjointe, sœur ou amies à même les LAN, qu'ils formaient aussi pour qu'elles puissent jouer avec eux. Nous pourrions donc dire que selon notre analyse, le stade 4 des âges du joueur semble véritablement prioriser la relation à l'autre, et correspondre aux couples où les relations sont les plus hamorneuses malgré la passion du jeu vidéo de l'un d'eux. Bémol à porter à ce constat, il semble que les âges des joueurs ne concernent pas de la même façon filles et garçons, et il est de fait très rare que des filles joueuses, de niveau 3 ou 4, rencontrent les mêmes difficultés de négociations à deux. La relation de couple semble clairement leur priorité, de même leurs relations amicales en présence, et ce chez les joueuses mêmes débutantes et très jeunes.

3.8.1 Jeux vidéo en réseau, socialisation et asexualité

Ceci nous amène, avec le témoignage de Marie, à une conclusion beaucoup plus délicate à avancer sur la question et qui pourtant s'est peu à peu imposée à nous et risque de soulever bien des controverses. Dans la lignée logique de notre constat quant à l'émergence d'une frange de la société qui ressemble de plus en plus à des « anges numériques », la question de la perte de contact avec le réel et notamment le corps nous a amené à poser la question des relations amoureuses et sexuelles à certains joueurs interrogés, et c'est ici que la surprise fut la plus grande. C'est ainsi que nous avons réalisé que nous avions affaire à un certain nombre de joueurs, de l'ordre de 10 à 15 %, préférant nettement vivre en « meute virtuelle », plutôt qu'en couple, quitte à vivre seuls ou à ne pas entretenir de relations sexuelles avec autrui (ce qui ne veut pas dire pas de relations sexuelles du tout, cependant).

Rassurés sur le plan relationnel qu'être connecté (en réseau, quelle qu'en soit la forme), c'est exister socialement; mais aussi parce qu'ils sont férus de technologies réseautique, c'est toute un pan des joueurs issus de cette génération qui dit ressentir moins fortement un besoin de vivre à deux et d'aller vers autrui (entendre par là l'autre sexe). Quand ils sont en couple, plusieurs mentionnent y accorder difficilement temps et intérêt, même s'ils ont conscience qu'ils le devraient. Il nous a été dit que le sentiment de proximité et d'immédiatement relationnelle que leur offrent les serveurs et le WEB occasionne chez eux des phases de désintérêt pour l'amour (sexué) en général.

Fait notoire, à notre question posée aux sujets sur la sous-représentation féminine en LAN, tous (garçons comme filles) semblent étonnés qu'elle puisse se poser. Comme si le seul fait que les compétitions vidéoludiques n'attirent que des garçons allait de soi, il nous a ainsi été répondu par un jeune homme de 22 ans que :

« Faut dire que ma passion des jeux et mes parties en ligne avec les copains, j'adore. Ouais, ça me rend heureux, je suis très bien comme ça, moi. Je crois que dans la vie, quand on est un gamer et qu'on a des copains, un bon ordi, des jeux et une connexion haut-débit qui fonctionne, ben une blonde? Ouais... Enfin disons que ce serait comme un plus, je veux dire si jouer ne vient pas tout compliquer parce que s'il faut négocier tout le temps... Même si je comprends qu'une relation, ça prend du temps pour l'entretenir. Mais moi je suis bien comme ça, je suis pas pressé quoi. »

Ceci nous a amené à creuser la question et en entrevue, nous avons remarqué une tendance forte chez les sujets interrogés à tenir un discours teinté de caractéristiques asexuelles, notamment via un fort désintérêt pour l'autre sexe, que ce soit pour l'engagement comme pour le sujet du sexe en général. Bien que ce désintérêt soit évidemment la norme chez les garçons jusqu'à l'âge de douze ou treize ans, ce même discours étonne lorsque les sujets frôlent la vingtaine. Ainsi, les jeunes gens que nous avons interrogés identifient leur vie sociale idéale à une vie en « meute » plutôt qu'en couple pourrions-nous dire, vue l'importance accordée et la fréquence de leurs échanges quotidiens, notamment en ligne avec tous leurs réseaux relationnels virtuels notamment, et l'ensemble de leur « chums de gars » (amis). Tous insistent généralement pour se dire non pas solitaires et isolés, mais plutôt proches de leurs amis et connectés en ligne ou par téléphonie mobile le plus souvent possible. Mais définissons d'abord ce que nous entendons par une tendance asexuelle.

L'asexualité, que l'on peut voir comme une 4^{ème} identité sexuelle venue s'ajouter celles de l'hétéro, homo et bisexualité, est étudiée depuis les années 70 et révèle un manque de désir pour l'engagement sexuel avec autrui, dans une proportion de 1 % de la population identifiée jusqu'ici. Cependant, la personne peut s'engager quand même et ainsi avoir des relations, même sans y avoir grand intérêt, mais essentiellement par affection pour quelqu'un, parfois aussi pour obtenir une certaine paix en matière de convention sociale.

Ici les données manquent pour préciser à partir de quel facteur on estime que quelqu'un se désintéresse du sujet, mais chose certaine, il semble que chez les joueurs, nous trouvons une proportion plus de 10 fois supérieure aux pourcentage d'asexuels observés dans la population (1% en moyenne), puisque selon nos observations, de 10 à 20% des joueurs de plus de 20 ans interrogés semblent concernés (2007). Le chiffre varie selon qu'on y inclut, ou non, les joueurs déjà en couple et nous rapportant d'importants problèmes relationnels dans leur couple, dus à des négociations ardues, notamment du fait de leur pratique hebdomadaires ou quotidiennes des jeux vidéo. Comprendons que l'asexualité n'est ni chasteté, ni frigidité ou impuissance, pas plus qu'elle signifie une homosexualité refoulée. Il est à noter que l'asexualité ne signifie pas nécessairement que les individus n'ont aucune sexualité, mais plutôt qu'ils s'en abstiendraient sans doute si seuls livrés à eux-mêmes sans chercher à la partager. Cependant, les études montrent que nombre d'asexuels vivent en couple, par principe ou affection réels, et entretiennent des relations sexuelles dont ils pourraient certes se passer, mais qu'ils maintiennent par amour pour l'autre, ce qui serait d'ailleurs plus fréquent en proportion chez les femmes que les hommes.

Nous avons quant à nous remarqué un même désintérêt chez plusieurs de nos sujets interrogés, pourtant en âge d'être clairement absorbés par les questions d'attirance sexuelle et de genre, soient entre 16 et 25 ans), qui n'ont pas caché leur désintérêt de la chose. Certains « achètent » la paix en couple, mais maintiennent leur premier intérêt dans leur vie sociale autour

Pour nuancer notre propos, nous préciserons que nous avançons là une observation qui n'a pu encore être vérifiée quand à la marginalité et l'impact du phénomène sur les individus et leurs proches, ni sur la population touchée ou la véracité des faits, et nous ne nous ne prononcerons pas ici quant au niveau (ou degré) d'asexualité réelle (ou simulée) qu'elle semble révéler. Seule une minorité de jeunes seront concernés par ce problème selon nous ; dans la population étudiée, cela touche de 10 à 15 % des cas.

Les joueurs se protègent-ils d'être rejetés par l'autre sexe du fait de leur pratique en se disant désintéressé par ce dernier? C'est possible. Reste à savoir si ce désintérêt s'observe aussi dans d'autres secteurs, tels la vie sociale ou politique, bref si leur pratique des jeux en réseau cachent un désintérêt pour le réel dans son ensemble...

Dans tous les cas, ce sont les préoccupations amicales qui priment davantage, mais aussi les activités de groupe, l'implication dans des réseaux virtuels, un fort attrait et une pratique marquée pour les dernières technologies en réseau (jeux vidéo compris, mais pas seulement).

De telles considérations sont revenues à de nombreuses reprises dans le discours des sujets et ont été validés par des camarades confirmant les idées ou le célibat tacite (qui n'est même pas discuté par les proches) des équipiers, sans que nous puissions pour autant en définir la portée, la cause ou la véracité : est-ce le discours dominant chez les joueurs, une façade, une exagération ou une simple mode?

Quoi qu'il en soit, la donnée nous interpelle et soulève plusieurs questions: est-ce là le signe de considérations sexuelles plus tardives chez toute une génération davantage portée à se retrouver en ligne? En ce sens, elle semble contredire quelques sondages sur les mœurs sexuelles soient disant plus précoces des jeunes générations. Est-ce plus une cause liée à un facteur de manque de temps et de non-disponibilité pour l'autre, diminuée notamment par la pratique du jeu vidéo en réseau? Ou est-ce un des impacts directs, ou indirects, relié à l'usage des nouvelles technologies réseautiques en général? Autrement dit, une plus grande implication dans les jeux de simulations virtuelles, y compris sociales, mettrait-elle entre parenthèse la vie sexuelle du jeune adulte, pendant une plus longue période adolescente? Est-ce lié au fait d'une vie quotidienne faite d'incertitudes et de fuite sur les réseaux, des difficultés et de la complexité de la réalité, à un âge trop précoce où l'identité cherche à se définir?

Fait curieux, ce phénomène se rapproche étonnamment de celui des « herbivores », une nouvelle tendance sociale observée au Japon auprès de la même tranche de population masculine des 20 à 30 ans, toujours soucieuse de son image, jalouse d'entretenir ses réseaux sociaux virtuels et identités en ligne, plutôt polie, réservée et réfléchie mais désintéressée d'établir une relation sexuelle avec quiconque dans la réalité. Cette tendance à fuir ou du moins repousser toute forme de sexualité partagée chez les jeunes nippons semble aussi faire écho, de façon plus proche de nous, au phénomène de « l'homme rose » au Québec, être sensible, peu viril et disons-le aussi, adepte de jeux vidéo comme de réseaux sociaux virtuels, et dans tous les cas grand consommateurs des nouvelles technologies. Enfin, il existe encore l'image du métrosexuel soucieux de son apparence comme chez l'herbivore nippon, mais dont la sexualité

ne semble pas altérée comme c'est le cas chez ces nombreux jeunes aux mœurs à visées asexuelles.

Pour illustrer ce propos, comprenons que ce qui choque le plus avec le LAN, est tout d'abord le fait de voir des centaines de jeunes hommes tenir un discours aussi désintéressé des stéréotypes de comportements sexuels habituels envers les filles, à un âge qui le suppose pourtant le plus. Qu'ils se côtoient poliment, de façon aussi discrète, respectueuse et plutôt fair-play dans une ambiance étonnamment calme pour une compétition est en soi aussi étonnant. Fiers d'appartenir à une communauté de personnes qu'ils veulent présenter comme sensées, bon enfant et réfléchies – ce qui fait exception parmi les milieux sportifs où l'on est plus habitué à voir les passions se déchaîner, il est curieux de voir pourtant à quoi ils consacrent leur temps, car le contraste est stupéfiant. Il est étonnant de voir ces jeunes hommes plutôt doux et timides passer des jours durant à s'affronter ainsi entre eux, sur des plateformes virtuelles de simulation de jeux de tir à la première personne, dans des situations qui sont en fait un éloge à la virilité et aux rapports masculins et machistes dans toute leur splendeur. Est-ce à dire que le dernier endroit où ces jeunes hommes peuvent encore socialement se permettre de jouer à être des hommes, ce sont les jeux vidéo? Cette question, qui implique une réflexion de société dans son ensemble, mérite sans doute qu'on s'y arrête.

En fait, le LAN peut apparaître comme une des rares niches sociales de paix « entre hommes », pour les joueurs : à l'abri du jugement et des faux-semblants sociaux qui semblent étouffer leur virilité de nos jours, ils s'y tiennent à l'abri d'un conflit de genre de plus en plus inévitable un jour ou l'autre sur le plan social et dans leur future vie active. En effet, la place grandissante occupée par des jeunes femmes très dynamiques, qui au contraire doivent développer des qualités plutôt masculines, agressives et proactives dans les postes les plus hauts placés, vient remettre en cause les rôles sociaux et l'identification à ceux-ci à l'adolescence.

Il y a donc tout lieu de se poser la question en regard du discours tenu par les joueurs sur la question du genre, car si l'intérêt pour l'autre sexe n'existe plus que pour le leur propre, il est à craindre que le meilleur de l'existence pour eux soit de jouer à simuler d'autres existences que la leur... En ce sens, en réalisant aussi que la province du Québec connaît le plus haut taux de suicide de jeunes hommes au monde, il serait judicieux d'engager un débat public

sur la question, pour ouvrir le dialogue sur les rôles et places attendu par chacun des deux genres librement tout en respectant leurs besoins sociaux fondamentaux, car il semble y avoir une incompréhension et fuite grandissante du dialogue entre les deux sexes.

Par extension nous voyons ici comment le LAN joue un rôle social paradoxal à l'image de la société, puisqu'il se révèle une expérience de socialisation excitante, de l'avis partagé par la plupart des participants, et est souvent leur première expérience de vie collective. En même temps, bien que tous soient physiquement présents, ils le sont pour s'affronter virtuellement dans des mondes qui n'existent pas, restant tous devant leur écrans sans bouger de leur chaise, à simuler des réflexes d'actions relevant d'un monde guerrier, masculin, agressif et ultra compétitif, c'est-à-dire à l'exact opposé de leur quotidien et de l'identité de « garçons éduqués » qu'ils se sont forgés jusque là. Contrairement à leur véritable identité sociale relationnelle, calme et contrôlée, ils choisissent donc de fuir la réalité à travers leur hobby pour poser des actions et tenir des rôles qui ne collent plus à l'image de l'homme contemporain, collectivement fantasmés.

Faudra-t-il créer de nouveaux jeux favorisant des simulations de défis relationnels ou de « genres » stimulant, donc facilitant une identification sexuelle plus facilement transposable avec leur réalité, pour que l'engagement et l'attrait sexuel altruiste soit d'intérêt chez les joueurs ?

Est-ce le rôle des modèles masculins ou la place prise par les modèles féminins qui créent un malaise ou encore un peu de toutes ces considérations serait à envisager? Seuls les sociologues pourraient se prononcer dessus, mais nous avons noté un fort parallèle entre pratique de jeu vidéo en ligne, même auprès de personnes fortement socialisées, et un discours dominant teinté de considérations relevant de l'asexualité sur une tranche de la population masculine des 20 à 30 ans essentiellement, dans sa phase de construction identitaire. Seule une observation concrète et en dehors des LAN, de la réalité des sujets de cette même génération en contact omniprésent avec les nouvelles technologies, et des recoupements des habitudes de ceux-ci par sondage, permettra de le vérifier plus adéquatement. Nous pensons cependant à ce stade que la marge d'approximation de 15 % des sujets de LAN concernés reste un effet marginal, et que si les risques de voir les jeunes joueurs en phase de formation identitaire,

sociale et sexuelle, se désintéresser du contact avec autrui par excès de « virtualisation » de leur vie, sont une possibilité ils restent peu probable.

Nous sommes donc face à un phénomène que nous soulignons, qu'il faut surveiller car il est certes aussi une réalité, un risque possible pour certains technophiles assidus, mais dont la propagation comme la propension généralisées à la jeunesse sont très peu probables. Beaucoup s'alarment d'hypersexualisation par ailleurs, aussi nous pensons surtout être dans une phase historique de « genèse réseautique » des expériences virtuelles qui, par leur effet de nouveauté et des possibilités relationnelles émergentes qu'elles entraînent, ne sont qu'un excès propre aux phénomènes tendances, qui retombent heureusement, et bien souvent, très vite. Le rapport de la société à la technologie fonctionne très souvent telle une relation amoureuse, avec ses cycles, ses excès et ses déconvenues. Tout ceci reste cependant un point que nous soulignons et une vigilance à garder en tête, d'abord parce qu'il est pourtant courant de trouver de nos jours des hommes de plus de 30 ans, joueurs assidus, toujours seuls et n'ayant jamais connu de relation avec quiconque, ensuite parce que l'humanité apprend pour le moment à gérer la virtualité, et qu'en ce sens, toutes les risques, avenues et expériences sont possibles et à surveiller.

3.9 L'angélisme numérique

Nous avons atteint et créé artificiellement une forme de religion globale du numérique. Le web offre un cadre d'évolution où l'existence de tous les possibles offre aux internautes un statut d'individus décorporés et pourtant agissant en ligne, libéré des contraintes matérielles de

l'espace et du temps, et qui, comme toute religion, a ses avantages et ses promesses : l'omniscience (du savoir collectivement construit du WEB 2.0 et ses nombreux wikis); l'omnipotence (à travers les infinies possibilités d'actions virtuelles posées dans les mondes ludiques, les prises de contact en deux clics, les redéfinitions identitaires multiples sur les réseaux sociaux, quand l'adage veut qu'on soit « à 7 contacts emails » de toute personne sur terre.

Mais cette religion a aussi un prix, il faut payer sa dime (et ses factures, de télécommunication) : les usagers du web, surtout ceux des nouvelles générations, font aussi l'expérience d'une désincarnation progressive, entraînant une perte des sensations et de

signaux corporels comme ceux du temps qui passe, de fatigue, de la faim, de la soif, du froid, du sommeil... jusqu'aux désirs sexuels qui, comme on l'a vu chez une minorité d'utilisateurs des nouvelles générations, appelés « herbivores » au Japon, finissent par s'endormir, davantage simulés que stimulés, contentés par les fantasmes expérientiels d'un soi évoluant dans les mondes virtuels, faute d'altérité assise, juste à côté, ou pire, d'intérêt pour elle. Sommes-nous en train de devenir des anges ?



« World Wide Web; Wild Wild West. La similitude des termes n'a rien du hasard, elle était en germe dans l'appellation du concept-même d'Internet. Des contrées nouvelles attirent comme autrefois ses légions de pionniers, mais les destinations « Far ouest » les plus tendances du XXIème siècle se visitent de chez soi désormais. Bienvenue dans DreamWorld, un monde où nous fantasmons nos vies, et où le paradis et l'enfer, des cercles pédophiles à ceux du new-âge, se côtoient et promettent à tous indifféremment le bonheur et le vice en un clic. Mort annoncée de toute forme religieuse – ou ennemie jurée de celles qu'elle menace, l'extrême liberté dépourvue de toute échelle de valeurs qu'offre le web, où il ne règne plus ni dieu ni maître, est un royaume que bien des missionnaires d'autrefois auraient traité de lieu de perdition, tout en lorgnant sur sa conquête, avec ses âmes à sauver et ses terres à évangéliser.

(..) C'est ici que, victimes du vertige d'omnipotence qu'offre le Web, nous, les usagers technophiles de l'Occident, nous retrouvons paradoxalement prisonniers des toiles réseautiques du Web, piégeant nos esprits loin de nos corps. Y vagabondent ainsi, en oubliant que leur cœur bat encore, des centaines de milliers d'âmes pourvues de dizaines de modes d'emploi technologiques et d'au moins autant de télécommandes chez eux, mais de nul repère existentiel pour s'adapter au monde réel bien trop complexe pour y faire face.

Purs esprits vagabonds, n'ayant pour tout véhicule qu'une adresse IP, assoiffés d'une vie par procuration qu'ils se fabriquent comme un patchwork de textes, de sons et d'images, ils se construisent une vie sur les extraits d'existence des autres.

Ce vertige collectif que nous vivons, c'est la prise de conscience de notre méconnaissance du monde, un constat qui ne s'arrêtera jamais au « clic » d'après. Et pour les plus jeunes générations, dont il est question ici, Internet est sans doute le premier

contact avec le principe de relativité. Errant sur Internet comme d'autres ont parcouru des terres inconnues autrefois, nous sommes les marcheurs continuels et maudits des mondes évanescents, mais si valorisants du Web, des jeux vidéo et des médias de masse, qui offrent leur infinitude pour mieux fuir le réel. En vérité, le futur n'a qu'à bien se tenir : nous y sommes rendus. Nous sommes entrés dans l'ère de « l'angélisme numérique ». (Ducrocq-Henry, 2009).

3.10 La question des genres en LAN

Puisque nous observons dans un LAN une forte propension à la socialisation chez les joueurs, donc de l'intérêt pour autrui autant que pour l'activité, on peut en conclure que les jeux en réseau ne sont pas un facteur d'un désintérêt du contact avec autrui, comme ce que nous venons d'écrire sur les risques d'asexualité chez une faible minorité de joueurs pourraient le faire croire, si mal interprété. Le LAN party est même l'exemple contraire parfait, celui d'un effet d'attrance et de resserrement du lien social en étant la plus belle preuve. Par contre, est-ce que les jeunes choisissent de se rêver virtuellement dans des rôles ultra masculins, plutôt que d'affronter une réalité plus intimidante quant au rôle sexuel qu'ils doivent tenir avec des personnes de l'autre sexe en présence? Fait intéressant, ce discours teinté d'asexualité est partagé chez les joueurs comme chez les joueuses.

Dans les LAN, bien que la présence d'équipes féminines soit encouragée et appréciée quand c'est le cas dans le discours officiel des organisateurs et des joueurs, cela suscite quand même une curiosité très forte, bien qu'assez niée. Une joueuse nous disait à cet égard: « C'est un monde d'homme et ils te le font ressentir. Tu as besoin de prouver encore plus ta crédibilité, alors que pour moi, un joueur, c'est pas une question de sexe. »

Une autre nous disait à ce sujet :

C'est sûr qu'il ya des filles qui vont être là justement parce que : oh mon dieu il ya plein de garçons et là je vas jouer pis eux ils vont me dire « Oh mais t'es super bonne! ». Mais moi je ne suis pas comme ça. Moi je vais jouer pis que je sois bonne ou pas, je m'en fous... »

SDH : « Toi tu es une joueuse comme il y a un joueur? »

S : « C'est ça. C'est sûr qu'il ya de la pression parce que veut veut pas tu es dans une équipe : « Ohh Il ya une fille dans ton équipe puis elle est poche. Là ça te met de la pression. »

Un certain dédain s'observe en effet envers les performances des filles, surtout chez les plus jeunes joueurs, surement par consensus, le LAN restant, veut veut pas, un lieu de chasse gardée très masculin. Nous en voyons ici un exemple cité dans cet extrait d'entrevue avec une joueuse.

S : « Ben j'essaie de performer aussi bien qu'eux sauf que eux autres c'est des gars pis moi je suis une fille pis là ça fait pas autant d'années que je joue que eux pis là je n'ai pas aussi d'expérience que eux... »

SDH : « Tu sens que tu as un handicap par rapport à eux? »

S : « Pas que j'ai un handicap mais c'est sûr que je manque d'expérience là. »

SDH : « Okay. Et ils sont *cool* quand même avec ça? »

S : « Ouais surtout mon équipe, toute mon équipe est bien d'accord avec ça. C'est sûr que il y en a qui rient : « Oh tu as une fille dans ton équipe vous allez perdre! »

SDH : « Et ton équipe, elle est contente d'avoir une fille? »

S : « (hochement de la tête) Hummm oui »

SDH : « Tu peux me dire pourquoi? »

S : « Ben premièrement parce que un de mes joueurs c'est mon chum...et deuxièmement, j'imagine que j'apporte un certain esprit à l'équipe et j'essaye tout le temps qu'ils soient positifs même si des fois je le suis pas. »

SDH : « C'est intéressant, tu as des atouts psychologique : donc dans l'équipe, tu apportes cet esprit? »

S : « Oui, sauf que j'aime ça me faire encourager aussi et qu'on me dise que je suis capable, car j'ai besoin d'encouragements aussi. »

Nous avons souligné le fait déjà que le principe d'intégration des filles en LAN passait, comme pour les autres joueurs par un processus d'initiation. Il s'opère le plus souvent via un joueur (et donc le plus souvent un garçon), ce qui explique que la plupart du temps, les filles présentes ont intégré le LAN en suivant un conjoint comme on le voit ici, voire un frère ou plus rarement un ami.



Figure 3.36 Clan de joueuses, ETS 2006.

Les médias ont beaucoup joué avec ce phénomène d’hypersexualisation, et plusieurs équipes féminines de type « semi-pro » ont été formées en regroupant de très belles filles, coachées pour bien se défendre en jeu, alors largement sponsorisées et médiatisées. De très jolies filles qui jouent, voilà un facteur d’étonnement créant un engouement, une popularité immédiate qui attire l’attention des joueurs comme des médias. Nous sommes ici presque à la croisée du phénomène de télé-réalité. À cet égard, nous avons d’ailleurs assisté et participé à un match médiatisé en 2006 lors du Festival Arcadia, mettant justement en scène une équipe de filles alors très populaires et annoncées au micro sans aucune gêne par le présentateur comme « Les très sexy « Frag Dolls », contre une équipe de concepteur de jeu de Ubisoft Montréal.

Fait intéressant, comme il se trouvait que nous étions sur place ce jour-là en tant que chercheuse mais aussi représentante du Conseil d’administration d’Arcadia, sur lequel nous avons siégé de 2004 à 2008, il nous avait été demandé de poser sur une photographie d’archives présentée plus bas. Joueuses et chercheuse dans un monde essentiellement masculin; de voir la mise en scène et l’intérêt des médias sur ces « contre-tendances » souligne bien la sous-représentation et surenchère autour de la question de genre, sur ce point.



Figure 3.37 Équipe semi-professionnelle des Frag-dolls avec la chercheuse : la question de l'exception et du genre en image. Photographie posée à la demande de médias.

Que des filles « gamers » tiennent un discours dégagé de considération sur leur exception en matière de représentation de leur sexe en LAN, semble étonnant. Mais il reste que les joueuses en LAN sont une marge de la marge; leur choix de pratiquer un jeu de simulation violent, favorisant des tactiques de jeu agressives, interroge aussi sur leur part d'intérêts plus masculins (bien que nous ayons côtoyé à la ESWC, des jeunes femmes joueuses de haut calibre à l'international, aussi féminines, voire hypersexualisées dont le discours est particulièrement « hétérosexuel ») peut donc être motivé de nombreux facteurs complexes et possiblement paradoxaux. En effet, nous avons déjà vu que leurs discours pouvait masquer des intérêts autres, derrière des arguments teintés de désintérêt sur la question des genres, alors qu'il n'en est rien.

Si les joueuses en LAN ne semblent pas portées à revendiquer un statut particulier de « second sexe », ni une place toute féminine au milieu des garçons, leur situation en LAN n'est pourtant pas un fait banal, car elles y sont l'exception. Ceci, elles l'ont bien noté et en creusant un peu en entrevue, on observe que chez certaines, cette différenciation en LAN est un facteur leur permettant d'être vue, approchées voire de draguées, alors qu'elles seraient peut-être passée inaperçues ailleurs. Du coup, pour légitimer leur place en LAN et cacher ce fait, elles sont parfois plus portée à parler volontiers d'égalité de performances. Elles veulent donc être vues comme de vraies « gamers » (avec toute la dimension asexuée que le terme peut revêtir

en anglais), et non une marginalité au sein du LAN représentant l'autre sexe. Comprenons que d'un côté comme de l'autre, il y a beaucoup de déni autour de la question.

SDH : « Et puis, ma question toute bête, grâce au LAN et aux gars que tu y rencontres, c'est quand même plus facile pour une fille de rencontrer un garçon comme ça, non? »

S : « Sérieusement, quand j'ai commencé à jouer à ça, je me suis pas dit : il va y avoir plein de gars partout. Parce que veut, veut pas, il ya plein de gars partout même en dehors d'internet, du LAN, des serveurs. Mais tu sais à un moment donné tu parles à un gars du LAN, puis il a les mêmes intérêts, puis là il passe dans ton coin, puis là : « hey on va aller au cinéma ». Mais ce n'est pas une sortie en tant que telle, genre on va aller au cinéma pour éventuellement... c'est plus du genre : okay tu fais rien à soir, je fais rien à soir donc...tu veux bien aller au cinéma, okay c'est bon.»

SDH : « Tu crois que tu es vue différemment parce que tu es une fille qui joue? Les autres gars, ont-ils du respect, ou sont étonnés de ta présence en LAN...c'est quoi leur attitude? »

S : « Il y en a qui m'ont extrêmement surprise, comme hier quand je suis arrivée, j'avais mon écran mon pc, ma souris, et tout et bien, ils m'ont vue et ils m'ont ouvert la porte... »

SDH : « Ils sont galants? C'est agréable? »

S : «C'est drôle. Puis, il y en a, t'en *pognes* des fois (tu en as des fois), qui sont un petit peu agressifs là, ils te posent des questions : « Et puis tu as quel âge, tu viens d'où, etc. ? »

SDH : « Ils sont fâchés , directifs, ou quoi? »

S : « Non, non, pas agressifs fâchés, je veux dire : ils te sautent dessus et ça te pose des questions puis ça veut te connaître et tout... Je veux dire : « calme tes hormones, là! » Je veux dire, il ya des filles partout là en dehors. C'est pas parce que je fais un LAN où il y en a pas beaucoup, que j'suis différente ... »

SDH : « Donc en fait ils sont étonnés face aux filles en LAN? »

S : « Ouais, puis il y en a qui vont trouver ça drôle, parce qu'ils font : « Bon, une fille qui joue à CS!, Bon okay ; t'as pas de vie, c'est ça? Qu'est ce qui se passe là avec toi? *Puis il y en a qui disent sur les serveurs avant le LAN quand tu dis que tu vas venir* : « Bon tu joues à CS, donc c'est que tu es grosse, tu as des boutons et tout. Tu as ton monde chez vous, puis tu sors jamais de chez vous.»

SDH : « Et tu leur réponds quoi? »

S : « Ben, moi je vais leur dire : regarde...moi je m'en fous de ce que tu penses de moi. Je veux juste jouer parce que ça me tente...plutôt que jouer , juste parce que quelqu'un veut ou pas que je joue aux jeux vidéo. »

SDH : « Okay, donc ça doit être plaisant d'être considérée ainsi, différente, par les gars. Et dans la vie ils sont aussi pareils avec toi ou bien? C'est juste dans le domaine des jeux que tu te rends compte qu'il y a une attitude différente? »

S : « Moi, personnellement dans la vie il y a pas grand monde qui me regarde. Alors que là déjà juste sur CS, en LAN, ils m'entendent en jeu à l'autre bout de la salle et là, veut veut pas, tu parles dans ton micro pis ils disent : « Mais c'est quoi, t'as-tu douze ans? » « Ben non j'ai dix-huit ans. », « Ben là tu parles comme un petit gars! » Moi je dis « Ben je suis une fille! ». Pis là y'en a qui font : « Ah c'est le fun que tu joues avec nous autres! Je suis content qu'il y ait des filles qui jouent avec nous autres, tsé c'est le fun! » Pis l'autre ça tarde pas il dit: « Bon, t'as quel âge, t'habites où, c'est quoi ton nom? »

SDH : « Ah! Donc, ça drague? »

S : «Oui. »

S.D: « Ça drague rapidement, ou...? »

S : « Ben non, y en a qui partent sur des conneries puis qui sont pas mal vulgaires. Mais tu sais, ça dépend de gars en gars j'imagine parce que il y en a qui sont un petit peu stupides. »

SDH : « Et puis les tranches d'âges aussi peut-être, ça doit jouer? »

S : « Ça, c'est sûr. Y en a qui sont vraiment pas intéressants.»

SDH : « Donc, dans l'ensemble, les gars seraient donc respectueux, ils trouvent ça étonnant que tu sois là et joues avec eux, ils y ont un intérêt en fait?

S : « Ben ...ouais. »

Faut-il en conclure que l'omniprésence technologique a un impact déssexualisant sur une génération de garçon, alors que c'est plutôt le contraire qui s'observe du côté des joueuses filles? La question mérite quoi qu'il en soit d'être posée. Il serait bien difficile de départager la part de l'inconscient, du déno, du masque social, de recherche de légitimité à être sur place et des vraies motivations cachées derrière la présence des filles en LAN. Ce qui est pourtant sur de façon évidente, c'est que justement les garçons ne s'y retrouvent sûrement pas pour draguer, sachant combien peu de filles s'y trouvent. Le peu qui y sont y ont d'ailleurs tant de succès qu'elles en deviennent plus difficiles. C'est un peu la loi de l'offre et la demande qui s'opère en LAN en matière de genre et ce phénomène est très intéressant à observer.

Facteur à ne pas dédaigner, la représentation de sexes est aussi très accentuée selon la plate-forme choisie et l'âge, puisque la part des joueuses sur consoles se chiffre à 26%, pour

atteindre 38% sur les ordinateurs⁶⁶. Les choses ont en fait beaucoup évolué depuis et nombre d'études récentes mentionnent que 40% des adeptes du jeu vidéo sont désormais des joueuses.

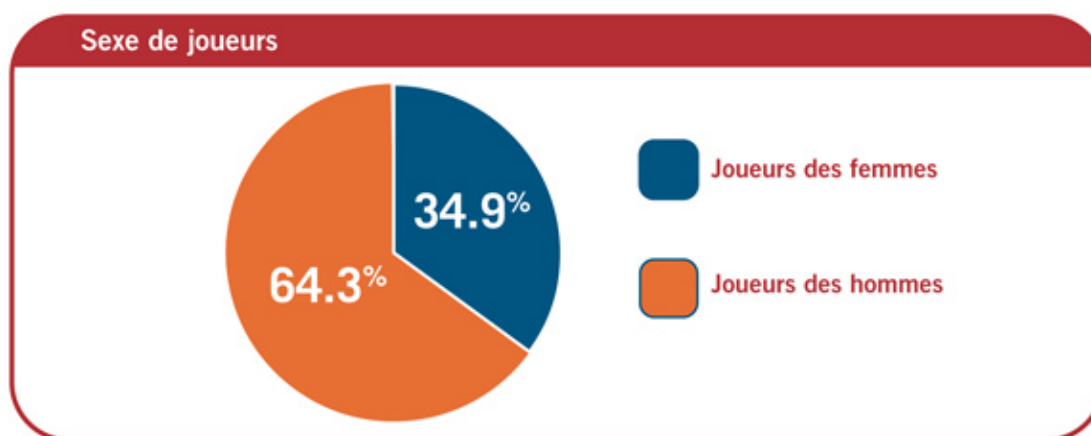


Figure 3.38 Répartition des sexes chez les adeptes du jeu vidéo au Canada en 2009. (Source : ALD).

Longtemps, le triste constat d'une non-représentation féminine tant parmi les joueurs que dans les contenus des jeux et les marchés ciblés a prévalu en ce secteur. Ce constat qui est à l'origine du vaste mouvement féministe anglophone de revendication de contenu, appelé « the Girl's Games Movement » et qui a pris de l'ampleur à la fin des années quatre-vingt dix (se référer aux archives du site incontournable en la matière, www.just4girls.com - 1997), est la réponse aux préoccupations de conceptrices désireuses de percer un marché très masculin.

« Ce mouvement a émergé de la surprenante et improbable alliance entre activistes féministes (qui voulaient changer l'« inégale » « donne » concernant la représentativité des sexes en matière dans les technologies numériques), et les chefs de file de l'industrie (désireux de créer un marché féminin pour leurs jeux)⁶⁷ ».

En fait, bien que jusqu'ici très minoritaire, la proportion des joueuses ne cesse de croître à présent, avec la conception de jeux de plus en plus orientés également vers ce large marché jusqu'alors sous-exploité, mais aussi du fait d'une ouverture du milieu des jeux, qui était jusque là entrevu comme colporteur de valeurs largement masculines (voire misogynes selon certaines féministes) et peu tourné vers des centres d'intérêts féminins, que l'on rapprocherait davantage

⁶⁶ Source: *Who's playing what?* Demographics and genders information, IDSA, 2002.

⁶⁷ Librement traduit de « Gender and computer games; *From Barbie to Mortal Kombat* » (p.4), de Justine Cassel et Henry Jenkins, the MIT Press, 360 p. 1999.

de jeux orientés vers la psychologie, la fiction d'aventure (*Sybéria*, mentionné plus haut, rencontre un vif succès chez les joueuses et un bon moyen d'introduction à la pratique du jeu pour elles), mais aussi les expériences identitaires, créatives, ludo-artistiques ou poétiques.

Il suffit, pour prendre la juste mesure de ce phénomène grandissant qui consiste à revendiquer des productions ludiques à contenu plus féminin, de naviguer sur des sites comme www.herinteractive.com ou encore www.womengamers.com (consultés le 30 janvier 2010), qui débattent largement et avec passion des divers enjeux que cette question soulève. On y découvre notamment les arguments spécifiques aux deux courants de pensée s'y affrontant, notamment des divergences concernant le besoin de créer des jeux à contenu plus féminin pour les unes, tandis que les autres dénoncent cette idée comme étant une approche paradoxale qui créera à terme un cloisonnement encore plus grand entre les sexes (puisqu'elle revient également à dénigrer le potentiel d'adaptation et de satisfaction des joueuses face aux actuelles productions), et risquerait selon elles de les « cloîtrer » dans un univers virtuel ludique non représentatif du reste, avec un risque de productions relevant de « clichés », féminins voire féministes.

En fait, si on demande aux joueurs en LAN, ce qu'ils pensent du fait qu'il y ait si peu de joueuses parmi eux, les deux tiers répondent que cela vient de la nature même de l'activité, compétitrice et informatique, vue comme masculine, à laquelle les filles sont moins sensibles qu'eux. Un tiers dit le regretter ou pense que le phénomène est en voie de s'améliorer. Or, selon nos propres statistiques et observations, ceci est faux car la proportion de joueuses en LAN, stagne autour de 5% ; ceci dit, elle suit aussi le nombre toujours grandissant d'inscrits en LAN, donc il y a quelques filles de plus en 2009 dans les LAN, parce qu'il y a aussi 3 fois plus d'inscrits qu'en 2002, par exemple.

Cependant parallèlement, les études récentes montrent qu'en matière de jeux vidéo, l'arrivée de la Wii sur le marché a fait augmenter le pourcentage des joueuses à 40% de la population globale des passionnés de jeux vidéo. Cela se répercute sur ce qui s'observe dans les maisons, lors « de pyjamas parties » où les jeux vidéo « comiques » sont à l'honneur (Mario Kart, etc.), et via le nombre de filles disposant désormais d'une petite Nintendo DS portative, par exemple. Ceci explique sûrement l'origine de l'amalgame fait par les joueurs sur la question

de la présence des filles qui augmenterait selon eux en LAN, alors que nous constatons qu'elle se maintient strictement, en terme de pourcentage (dans les 5%).

Tableau 3.10 Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 43 (données 2003-2007 fusionnées).

Les jeux vidéo, c'est masculin	- Ouf, assez complexe comme question. Ça dépend, un jeu c'est plus "masculin". Mais en temps qu'organisateur de LAN, depuis quelques années, je trouve qu'il y a beaucoup plus de joueuses qu'avant.⁶⁸ - Les gars trippent beaucoup graphiques et technologies mais au Japon, c'est pas comme ici, c'est plus égal. Ici on a du retard faut dire que Montréal v'là 100 ans c'était aussi pas comme en Europe ou une autre place. - Les jeux vidéos attirent plutôt les garçons ... par contre ça serait bien d'avoir plus de filles - C'est un monde d'homme et ils te le font ressentir. Tu as besoin de prouver encore plus ta crédibilité, alors que pour moi, un joueur, c' est pas une question de sexe. (réponse d'une joueuse) - C'est plus masculin - Hum peut-être que c'est un jeu que les gars préfèrent plus et les filles bien (ou moins ?) .Il n'y en a que quelques unes qui aiment ça, ou c'est pour faire comme nous, ou pour être avec nous autres au lieu de faire des trucs de filles. Y a des filles qu'aiment ça, être différentes, plus comme nous ! nous, ont vît comme en meute ! - Je crois que les jeux vidéo font encore partie du monde des garçons, ou bien c est le seul endroit où ils ont la paix, mais bien vite les filles embarqueront et donneront une autre dynamique au jeu. - Car selon les stéréotypes, les jeux vidéo sont pour les gars - Pas grand chose, c'est peut-être un stéréotype mais j'ai l'impression que les jeux vidéos plaisent plus aux hommes - Une femme n'est pas faite pour jouer à ça...et les joueuses sont tout le temps laides et FAT !
Une image sociale qui freine	- Le gaming est très mal vu par certains. Je pense que les filles font plus attention à leur image, et sont gênées de commencer à jouer sérieusement - Mon point de vue personnel est que la pression sociale de « l'esthétique » sur le sexe féminin est plus forte. Coté professionnel, le marché est moins développé pour elles car la demande est moindre. C'est dommage, je ne suis pas sexiste, ça apporte quelques choses de différent, pas toujours en positif mais c'est toujours plaisant d'avoir une présence du sexe opposé ; même si c est cool pour une fois d'être presque juste entre nous !) - ben elles ont peur de montrer leur talent

⁶⁸ Il est intéressant de noter que malgré 8 années d'observation de la statistique de présence de filles en LAN, celle-ci n'a pas changé, tandis que la perception du phénomène par les joueurs, oui !

	- C'est plus une question de perception
Des facteurs psychologiques	- Je pense que les joueuses le font pour des raisons différentes de la majorité (quelle majorité ?), moins impliquées auprès des autres filles (comme=que ?) nous entre gars) et c'est moins intense, c'est plus pour le plaisir et moins pour la compétition avec elles. - . - bah, les jeux vidéo (surtout le genre des terroristes, des monstres, etc) ça attire pas ben ben les filles - Je trouve ça normal : toutes les filles n'aiment pas les jeux vidéos. Elles sont trop « poupounes » - Et bien il semble vraiment que ça soit beaucoup plus pour les garçons, va savoir pourquoi... la violence peut-être ? - Bien elles ne connaissent pas les games - L'intérêt n'y est pas. - Les femmes sont moins attirées par les jeux - Les jeux vidéo sont souvent violents et les filles n'aiment pas ça. - ben car beaucoup n'aime pas ça donc aucun intérêt à jouer
Indifférence face à ce phénomène	- Ça ne m'affecte pas vraiment, je ne vois pas le rapport - Je ne m'en fais pas en autant = tant ? que je peux m'amuser - je m'en fous : un player reste un player, y a pas de sexe quand on joue ! - C'est sûr que ça en prendrait (?) plus, mais bon! C'est pas bien important d'après moi . - RAS. - Chacune ont leur choix dans la vie(=choisit sa vie ?), et si elles ne veulent pas jouer, c'est leur droit - Qu'il y en ait ou pas ne me préoccupe pas vraiment
Regret	- Ben c'est dommage car les filles ont autant de droit de jouer que les gars - Ça ne me dérange vraiment pas - C'est dommage, car il faut des filles dans toute (?) - C'est « plate » (?). car plus y a d'équipes de filles... plus les chances de finir 1er sont grandes ! - C'est plate (idem)car les filles ont autant la place que les hommes - J'aimerais bien qu'il y en ait d'avantage. - Je trouve ça dommage, moi c'est sûr que je voudrais voir plus de filles dans les LAN !
Sans opinion	- Je ne sais pas - Si je le savais je vous le dirais - Aucune idée
Elles n'aiment pas les LAN	- Rien, les filles jouent autant mais peut-être pas jusqu'à aller jusqu'aux LAN
Un phénomène en expansion	- Il y en a presque 25% là non ? - C'est pas si grave, il y en a de plus en plus.

	- Peut-être que les gars sont plus pour les jeux vidéo... mais quelques unes aiment ça (utile ?) croire qui il y en a de plus en plus, et j'espère que ça va continuer - Cette question est un stéréotype, beaucoup de filles aiment les jeux sur consoles - Les filles ont moins d'intérêt dans les jeux vidéo, bien qu'il y a un bon nombre de joueuses quand même ici. - Un peu décevant... Les filles devraient autant jouer à des jeux vidéo que les garçons. Après tout, c'est comme le sport ça peut toujours ben être bon à quelque chose pour la vie quotidienne. - C'est que les jeux vidéo sont encore un peu underground, les filles commencent et ça ne va sûrement pas arrêter de grossir comme proportion

* Il est intéressant de noter que malgré huit années d'observation de la statistique de présence de filles en LAN, celle-ci n'a pas changé, tandis que la perception du phénomène par les joueurs, oui !

Par ailleurs, certaines mœurs typiquement féminines tendent à intégrer de plus en plus les jeux vidéo; celle de « Pyjama parties » (soirée pyjamas) entre filles, qui selon certains magazines, mettent en vedette désormais des « consoles » visant des marchés féminins telle la Wii, avec des jeux multi-joueurs plutôt humoristiques ou axés sur l'exercice physique tel Mario Kart, « Wii Sports » et quelques années plus tôt, le jeu « Play » sur PS2, qui facilite l'intégration du corps du joueur en temps réel à l'interface de jeu, via une webcam placée sur la télévision, afin de réaliser toutes sortes de prouesses gymniques contextuelles (faire de la boxe, jouer de la guitare, simuler une course, etc.).

De façon factuelle, déjà à la base, l'initiation au jeu et le transfert « d'expertise de jeu » à autrui s'opère à 85% auprès de jeunes du même sexe plutôt qu'à l'autre sexe. En fait, pour 40% de ces joueurs initiateurs, la personne initiée était un proche parent de la même génération (frères, cousins), pour 35 % d'entre eux il s'agissait d'amis, pour 15% c'était des filles, et finalement seuls 10% ont initié un proche d'une autre génération (plus âgée pour les parents et plus jeune pour les enfants).

Peut-être est-ce l'effet d'une tranche d'âge où l'amitié prédomine en quantité et en qualité dans les rapports sociaux des jeunes gens qui se côtoient davantage entre eux par sexe du même genre, mais il reste qu'en fréquentant et en interrogeant ces mêmes joueurs quelques années plus tard, leur discours reste parfois inchangé, et les contraintes de la vie de couple passent encore souvent débitrice de la « meute des copains joueurs en ligne ». Les activités peuvent se remplacer elles se ressemblent cependant, même si elles changent légèrement de nom et

d'objectif avec les années. Quand l'attrait ne va plus vers le jeu vidéo en ligne et les LAN, c'est vers l'activité qui est son alter ego pour les adultes un peu plus âgés, le Poker, que ceux-ci se tournent. Et là où la gloire du LAN était une notoriété dans la communauté et un peu d'Argent, il devient beaucoup plus intéressé en matière de retombées économiques avec le Poker. À remarquer que la proportion de joueuses de Poker reste très proche de celle des joueuses dans les LAN, c'est-à-dire relativement anecdotique. LAN et Poker, des moyens de se retrouver entre hommes loin des contingences sociales et institutionnelles habituelles ? Pourquoi pas. Quand le modèle de la partie de cartes au bistro du coin, référence provinciale assez masculine des siècles passés est certes devenue dépassé, des activités assez similaires, mais sur les réseaux, semblent avoir répondu à un même besoin de socialisation entre hommes.

Cette conclusion que nous assumons aujourd'hui interroge donc sur la portée sociale à long terme de toute une génération d'individus qui voient dans la relation (sexuée) au second genre, un moindre intérêt que dans les relations sociales virtuelles, entretenues avec frénésie via technologies réseautiques. La technologie, castratrice?

Il y a tout lieu de se poser la question en regard du discours tenu par les joueurs sur la question du genre, car si l'intérêt pour l'autre sexe n'existe pas plus que pour le leur propre, il est à craindre que le meilleur de l'existence pour eux soit de jouer à simuler d'autres existences que la leur... En ce sens, en réalisant aussi que la province du Québec connaît le plus haut taux de suicide de jeunes hommes au monde, il serait judicieux d'engager un débat public sur la question d'une image sociale constructive pour chaque sexe, et d'ouvrir le dialogue sur les rôles et places attendu par chacun des deux genres librement, en respectant leurs besoins sociaux fondamentaux, car il semble y avoir une incompréhension grandissante entre les deux sexes.

Nous avons déjà eu l'occasion de traiter de ce sujet à travers un essai intitulé « L'angélisme technologique » (Ducrocq-Henry, 2009), relatant combien les activités technologiques absorbent attention et esprit dans les contrées du virtuel et ses réseaux sociaux (Facebook, MSN, Windows Live et Skype) au point où le corps des sujets est clairement oublié, délaissé... et devient finalement de trop. Handicap facteur d'imperfection, de limites, brisé voire oublié par les technophiles, ceux-ci se décomposent peu à peu, et préfèrent errer sur les réseaux virtuels, tels les pionniers d'une contrée où il n'y a plus de contrainte physique : ce sont les

anges numériques. Joueurs fascinés par l'expérience virtuelle compensant les risques de l'expérience réelle, leur intérêt pointe davantage vers la réalisation et l'épanouissement de leur(s) diverses identité(s) virtuelles, l'entretien et l'étalage des réseaux sociaux (tels que sur LinkedIn, FaceBook, etc.) qu'à l'établissement d'une relation physique réelle avec autrui. Ils se fantasment sur les réseaux virtuels où les liens qu'ils y tissent comblent leurs besoins affectifs, sans pour autant avoir besoin de les réaliser dans la réalité. Une réalité sans doute plus décevante, incomplète, limitée ou complexe que ne le seront jamais tous les possibles, indolores, fantasmés, et toujours renouvelés qu'offrent les réseaux sociaux virtuels.

Si, pour reprendre l'expression de Rifkin (2002): « Être déconnecté, c'est la mort » ; affronter le rapport au physique (aussi bien par sa dimension concrète que sexuelle) est-il plus d'autant plus dangereux et décevant pour ces jeunes gens que l'imagination et les fantasmes sont entraînés à évoluer et s'épanouir sans danger ni limites dans le virtuel, et seraient donc, consciemment ou non, préférablement choisis quand vient l'heure de se fantasmer sa vie...

Finalement, nous retenons que le LAN semble correspondre à une des formes d'initiation sociale masculine officieuse parmi les plus méconnues existant pourtant actuellement dans les sociétés occidentales. Il nous semble remplir une fonction fondamentale de rite de passage favorisant une construction identitaire sociale, avec ses plateaux et paliers, menant de l'enfance à une forme de vie sociale adulte reconnue de façon officielle par toute une génération de jeunes hommes. Ceux-ci gagnent à être étudiés pour quelques particularités générationnelles qu'ils présentent et que nous avons eu l'occasion d'identifier grâce à cette étude, via le dispositif sociotechnique hors du commun que la compétition vidéoludique offre sur plusieurs jours à tout chercheur.

Finalement, on peut dire que les comportements des joueurs reposent sur plusieurs facteurs qui expliquent l'attrait de la pratique du jeu vidéo compétitif des joueurs, dont le concept de motivation. Le principe de motivation détermine de façon parfois inconsciente, les buts poursuivis par l'individu et donc ce qu'il pourra potentiellement retirer de l'expérience du LAN party.

Enfin, les comportements des joueurs reposent quant à eux sur plusieurs facteurs qui peuvent expliquer l'attrait de la pratique du jeu vidéo compétitif des joueurs, dont le concept de motivation qui tire son origine de ce qui mobilise l'identité du joueur – tout en y contribuant

en retour. C'est en empruntant la notion de « Flow » développée par Csikszentmihalyi que l'on peut le mieux parvenir à comprendre ce qui peut être source de motivation pour les joueurs. Le « bien-être » découlant de l'activité (et ceci sera souvent mentionné par les sujets), se rapproche donc beaucoup de la notion « d'expérience optimale », nourriture, moteur et objectif de l'identité du joueur, venu se mettre à l'épreuve d'un loisir réseautique.

3.11 Le facteur présentiel

La synthèse des diverses données présentées jusqu'ici, résume l'ensemble de nos travaux menés depuis 2002 autour des questions de socialisation et d'identité, et nous amène à conclure ici que c'est bel et bien le présentiel, autrement dit la rencontre des joueurs en présence lors du LAN qui est le facteur-clé favorisant les apprentissages auxquels nous concluons ici, et que cette recherche a permis de mettre en lumière chez les joueurs de jeu vidéo en réseau en cadre compétitif.

La généalogie conceptuelle évolutive qui a alimenté ce travail, de même que les sujets observés et les moyens qu'elle s'est donnée pour limiter l'extension des inconnues à documenter, qui n'auraient mené qu'à un essoufflement et une dissolution inévitables autrement, ont été réduits au champ de la socialisation et des apprentissages pour les besoins de sa faisabilité. Même si elle a pris le risque de s'étendre dans le temps pour s'assurer de la viabilité du phénomène, elle nous permet cependant d'apporter quelques conclusions très intéressantes, tant sur le dispositif que sur la génération observée sur plusieurs années, ainsi que de présenter une proposition théorique assez intéressante à vérifier, tant par les milieux de la recherche que ceux de l'industrie du divertissement ou de la formation, ainsi bien sûr que de l'éducation.

En regard de toutes ces considérations identitaires et sociales d'ordre général, se situe un aspect plus particulier touchant directement à une des formes de socialisation parmi les plus intimes : la question du genre.

En ce sens, le LAN party est une niche d'informations sans égale et qui promet beaucoup, pour qui souhaite observer de près les spécificités des nouvelles générations masculines amatrices de jeu en réseau. Appartenant aux « digital natives », c'est-à-dire ces individus nés au milieu et ayant grandi avec les technologies, nous avons identifiés à travers le LAN une sous

catégorie de ceux-ci, que nous nommons les « tribus ludiques », comprenant des clans de passionnés de jeux numériques sur support réseautique, lesquels constituent leur plus grand champ d'intérêt et moyen de communication.

Observer un LAN party, c'est reconnaître puis chercher à définir, en vue d'éventuellement les transposer dans d'autres contextes, ce qui fait la force d'un rassemblement social atypique. Le LAN réunissant en grand nombre un nombre important de jeunes hommes dans une ambiance étonnamment calme et sans violence notoire. Ce qui surprend notamment, fait rare en matière de compétitions sportives, souvent plus enclines aux prises de positions fermes et aux échanges musclés –le tout se fait tout sans surveillance parentale ni les contraintes habituelles relevant d'un cadre institutionnalisé contraignant ou punitif. En fait, c'est la liberté d'action qui permet à de nombreux jeunes de respirer loin des restrictions d'action habituelles dans un LAN, l'autorité étant pour ainsi dire absente, puisque seuls demeurent des personnes bénévoles ayant souvent leur âge et dont l'action relève plus de celles de cheftaines que d'agents de sécurité. Curieusement, de cette liberté, les jeunes n'abusent pas, tout concentrés qu'ils sont à la compétition en ligne, le tout au milieu d'échanges s'appuyant sur un code comportemental où le respect du bien d'autrui (des PC surtout) et d'une saine compétition sont les références premières. La recherche d'un bon moment passé ensemble fait du LAN une sorte de « happening » longtemps désiré et attendu par les joueurs surveillant leur annonce en ligne sur les réseaux des organisateurs, et c'est sur cette motivation et hâte de se retrouver en présence pour partager une commune passion, la compétition ludique, qu'il y a le plus à apprendre, pour tenter de transposer les forces du LAN party vers d'autres milieux pédagogiques connexes, qu'ils soient d'entreprises ou d'éducation.

Autrement dit, c'est la rencontre physique (dont la portée augmente avec le facteur temps quand la fréquentation du LAN et des joueurs augmente) qui est le facteur clé renforçant aussi bien les liens et savoir-faire sociaux transposables, que le transfert de compétences techniques. Mais si cette conclusion va à l'encontre de nombre de pratiques de E-Learning tel qu'il est souvent pratiqué de nos jours, l'absence de présentiel est à nos yeux un des grands facteurs explicatif du taux de décrochage important des jeunes en formation à distance. Cela devrait par contre encourager l'industrie du jeu et du Serious Gaming à se pencher vers de nouvelles formes de E-Learning, prenant une forme ponctuelle de LAN pédagogique, pour favoriser les apprentissages et interactions, qui toutes contribuent, par la socialisation opérée, à maintenir la motivation des sujets.

CHAPITRE IV

APPRENTISSAGE

« Aucune existence du présent sans présence du passé, et donc aucune ludicité du présent sans conscience du passé. Dans la vie du temps, le passé est à coup sûr la présence la plus lourde, donc possiblement la plus riche, celle en tout cas dont il faut à la fois se nourrir et se distinguer. » (Dosse, 2003, citant Dupront, 1964)

4.1 La motivation

Phénomène complexe s'il en est un, la motivation peut être vue comme la source d'énergie fondamentale qui nous mobilise pour agir vers un but qui nous appartient.

Il est étonnant de constater l'intérêt et la forte motivation que les compétitions de jeux vidéo en réseau local revêtent pour nombre de joueurs interrogés au hasard dès le premier LAN party auquel nous avons assisté. Selon Abraham Maslow (1954), la motivation naît de la non-satisfaction d'un besoin qui cherche à être comblé. Une fois comblé, il y a **progression**, quête de satisfaire un besoin d'un niveau supérieur, mais **il** faut auparavant satisfaire aux besoins des niveaux inférieures. La motivation s'appuierait donc sur la recherche de satisfaction de besoins. Ceux-ci sont classés en besoins supérieurs et inférieurs.

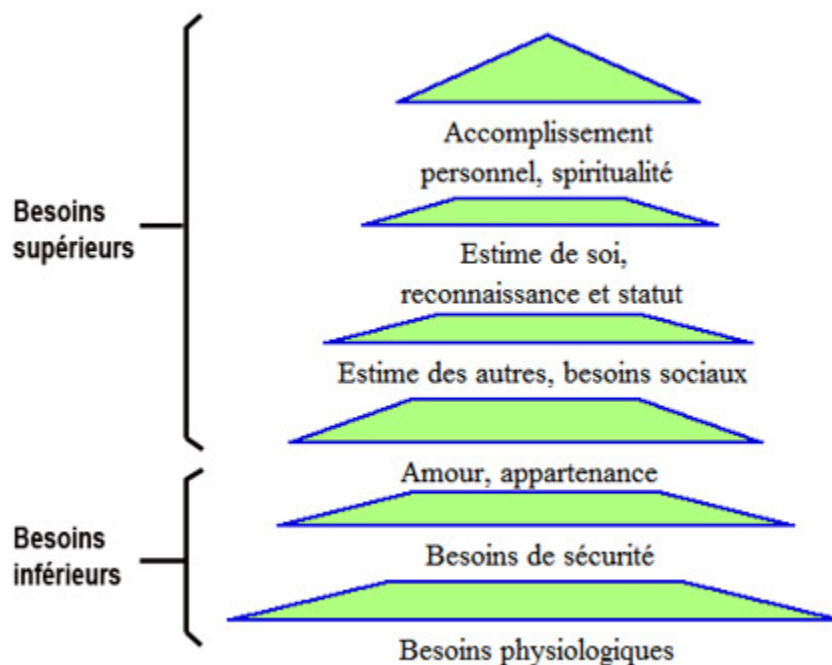


Figure 4.1 La pyramide des besoins selon Maslow (adaptation libre).

Plus on monte de niveau, plus la motivation et le degré de satisfaction qui lui est corollaire s'élève. Les limites de cette théorie étant le fait que parfois, plus un besoin est satisfait, plus il se fait criant (cas de la toxicomanie et de certaines pathologies, chez certains individus). Peut-être Maslow aurait-il dû faire la distinction entre désirs et besoins dans la hiérarchisation des motivations, comme le fait si justement Salomé (2009)⁶⁹ :

« En satisfaisant trop vite les désirs d'un enfant, on risque paradoxalement de le frustrer dans ses besoins les plus vitaux. (...) En repérant mieux ce qui est de l'ordre des besoins relationnels profonds d'un enfant, de ce qui relève de l'expression d'un désir compensatoire, on éviterait me semble-t-il, beaucoup de (...) conflits. »

Jacques Salomé précisait par ailleurs en conférence⁷⁰ que si le rôle des parents est en effet de répondre à la satisfaction des besoins premiers des enfants (que l'on peut considérer comme les besoins primaires dans la pyramide de Maslow), ils n'ont pas à répondre aux désirs des enfants, qui contribuent au contraire à constituer un « élan » porteur pour l'enfant vers le monde

⁶⁹ http://admin.blogs.psychologies.com/jacques_salome/ (consulté le 10 juin 2009).

⁷⁰ Conférence sur la méthode ESPERE, tenue au Campus UQAT de Longueuil

en vue de réaliser son désir, dont il est porteur en tant que projet autonome (vus comme ses besoins supérieurs de reconnaissance sociale). Ceci nous amène à considérer justement l'impact des jeux d'influence sur la motivation, qui peuvent fortement y contribuer ou la réduire.

« On m'a souvent demandé la différence qu'il y a entre un besoin et un désir. Le propre d'un besoin, c'est qu'il a besoin d'être satisfait sinon notre intégrité physique ou psychologique est en danger ; Les besoins sont antérieurs aux désirs, (...) ils sont présents dès l'origine de la vie. Un désir (...) a « besoin » d'être reconnu, entendu, pas toujours satisfait même si le désir d'un désir est d'être comblé. Pour revenir aux besoins, (...) de leur satisfaction va dépendre notre équilibre mental et physique. Je pense en particulier aux besoins relationnels qui sont trop souvent méconnus ou maltraités et dont la satisfaction va conditionner la qualité de nos relations aux autres. (...) Il est possible de différer la réponse à un besoin (dans un premier temps) (...) en allant vers la réalisation du désir, mais il faudra à un moment donné le satisfaire quand même. J'invite donc en dernier recours, à privilégier le besoin. » (Salomé, 1997)

Il nous semble évident que le LAN répond à un besoin : de vivre et d'apprendre avec ceux de son âge, à une période de l'existence où le sentiment d'appartenance et d'identification est primordial. Il y a conflit quand le parent voit cela d'un mauvais œil (soit que les amis joueurs du jeune semblent avoir une mauvaise influence à ses yeux ; soit que la pratique vient ôter à l'enfant, de l'avis du parent, l'idée qu'il se fait d'un adolescent épanoui. Mais il n'y a aucun doute à avoir sur le fait que l'enfant ne le voit pas du tout ainsi.

Autrement dit, on pourrait dire que l'obligation parentale peut se permettre de décroître tandis que l'on envisage le haut de la pyramide, tandis que s'accroît le rôle de la motivation individuelle du jeune, sa formation identitaire et son besoin de reconnaissance sociale qui lui incombe davantage, selon l'approche de Salomé. Il y a donc des courants motivationnels supportés par autrui ou portés par soi-même. La motivation a donc ses enjeux. Selon qu'elle soit vue comme propre au sujet, ou au contraire portée par son environnement, on parlera de motivation intrinsèque ou extrinsèque, lesquelles diffèrent profondément quant à leur portée à long terme (en impactant notamment la persévérance, l'intensité de l'engagement, etc.).

4.1.1 Motivation intrinsèque et extrinsèque

Dans la lignée et compréhension du phénomène de flux et l'expérience optimale qu'il entraîne, c'est sein du courant humaniste alimentant les écoles de pensées autour du concept

de motivation, qu'une approche a retenu notre attention : celle-ci repose sur une motivation qui peut être vue comme un facteur interne ou externe à l'individu. Supportée par les travaux de Deci et Ryan, la motivation y est vue comme intrinsèque ou extrinsèque à l'individu. C'est-à-dire que dans le premier cas, elle est portée par la personne elle-même, on pourrait dire « autoportée » ; la personne voit l'intérêt pour sa propre personne, son développement, son plaisir ou sa connaissance de poursuivre telle ou telle activité.

La motivation peut aussi être extrinsèque, c'est-à-dire qu'elle relève d'un facteur externe, produit ou poussé de l'extérieur vers l'individu. C'est le cas le plus souvent d'activités ou motifs qui sont proposés à l'individu, vus comme extérieurs à lui et à ses propres objectifs.

Selon les auteurs c'est l'approche motivationnelle intrinsèque qui est porteuse des meilleurs résultats en éducation. Si l'élève travaille pour lui-même, il sera d'autant plus motivé à obtenir des résultats qu'il le fait sans contrainte. Nous comprenons que dans cette perspective, la motivation devient « le nerf de la guerre » en matière d'apprentissage. Là où il y a motivation, il y aurait donc bien plus facilement apprentissage possible.

En ce sens, c'est la définition qu'en fait Valleyrand que nous retiendrons dans cette étude, qui rend le mieux compte des divers enjeux (objectifs, implication, énergie et poursuite de l'activité) impliqués par le concept motivationnel.

« La motivation représente le construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et/ ou externes traduisant le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement ». (Vallerand & Thill, 1993).

Le fait que l'on implique ici des forces internes et externes réfère au fait que la motivation relève de la perspective interactionniste, car elle concerne en fait à la fois l'individu et son environnement. En éducation par exemple, le défi de l'intervenant est d'optimiser la rencontre synergique de ces deux dimensions (motiver l'individu et créer un environnement motivant), afin de favoriser les apprentissages. La motivation est déclenchée car c'est un acte dynamique, une tension vers un but (qui est sa direction), où l'intensité est lue en fait comme l'énergie mise à maintenir son effort afin de l'atteindre. Enfin, la motivation doit être vue comme un processus qui implique des décisions et l'allocation de ressources (en temps, argent etc.) venant appuyer la conduite motivée du sujet. (Chanal, 2005).

Julien Chanal est un chercheur dont le travail doctoral s'est intéressé aux processus conduisant au développement du Concept de Soi des élèves au cours des séances d'Éducation Physique et Sportive, et notamment à divers projets relatifs à la motivation des adolescents dans les domaines scolaires et sportifs. Le LAN, milieu compétitif et adolescent, est donc un domaine qui croise naturellement le sien. Son étude de la motivation débouche sur quelques conclusions intéressantes, qui vont nous mener à envisager un lien direct, sans être suffisant cependant, entre motivation et apprentissage, afin de répondre à notre question de l'apprentissage favorisé ou non par la pratique en LAN party.

Selon Chanal, et dans une perspective éducative, on peut être motivé à agir mais pas nécessairement à apprendre. Le jeu c'est l'action; mais devoir « apprendre » par le jeu crée un paradoxe qui peut expliquer aussi que les tentatives d'utiliser certains outils ludo-pédagogiques n'apportent pas nécessairement de meilleurs résultats en terme d'apprentissage, ce à quoi concluent la plupart des études menées autour de la question (in Vezina, 2007). Tout au plus cela engage-t-il davantage les élèves à participer, mais pas nécessairement à mieux performer en examen sur la question, quand le sujet est abordé.

Par ailleurs, certaines motivations sont « favorables (i.e., adaptatifs) aux apprentissages (*choix de tâches adaptées, effort et persévérance, attention, recherche d'aide, etc*) ... et d'autres le sont moins (i.e., non adaptatifs) (*choix de tâches inadaptées, peu d'effort et d'attention, refus de l'aide, pitrerie, etc*). »

Cependant, la motivation constitue une variable majeure parmi celles qui influencent l'apprentissage. Mais il n'existe pas de lien direct entre motivation et l'apprentissage. « Si la motivation est nécessaire pour apprendre, elle n'est cependant pas suffisante. » Il précise cette anecdote intéressante : « Un pratiquant peut être très motivé par l'apprentissage ... et ne pas apprendre ».

Il ajoute que le contexte d'apprentissage crée par l'enseignant a ici « un poids déterminant. Il peut (et doit ?) créer un environnement favorable à l'apprentissage, et susciter une motivation à apprendre. »

Chanal se place ici dans une perspective d'apprentissage qui reprend celle de Brougère, pour lequel il doit y avoir engagement de l'apprenant (motivation) et affordance contextuelle (richesse des stimulations dans le milieu d'apprentissage). C'est dans cette thèse, l'équation

théorique sur laquelle nous baserons d'ailleurs notre perspective du LAN vu comme un milieu favorisant les apprentissages d'une part, parce que les joueurs y sont engagés par une motivation autoportée, propre à leur implication et passion des jeux vidéo et d'autre part, parce que le contexte humain, les interactions en présence et en virtuelles crée une richesse psychosociale si forte que son « affordance » y est maximale, surtout chez ces jeunes très sensibles aux « usages et tendances » marginales autour des nouvelles technologiques.

Dans cette perspective, comment comprendre et lire la motivation des participants à prendre part à ce type de tournois? Relève-t-elle d'une motivation autoportée, intrinsèque aux individus, ou est-ce là un phénomène culturel ou générationnel externe pouvant faire pression ou inciter les jeunes de façon extrinsèque à y participer? Pour répondre à cette question, nous avons interrogé les joueurs directement.

Qu'est-ce qui vous attire dans un LAN party? (question 11)⁷¹, dont les réponses sont reproduites dans le tableau suivant.

Tableau 4.1 Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 11.

Compétition	Positionnement en tournoi par rapport aux autres humains en présence (hiérarchie et notoriété)	- Avoir des adversaires humains. - Voir de nouvelles tactiques et des équipes meilleures. - Se mesurer à d'autres, - le calibre du LAN, - Voir tous ses <i>friends</i> (amis) au LAN, avoir du fun et voir aussi les bons joueurs, - l'intensité du défi avec les joueurs, - <i>Hot Gamer tricks</i> (les trucs de joueurs connus) - Rencontrer des gens connus, parler aux bons joueurs et performer.
	Challenge, défi	- La compétition (cité 5 fois) - Le défi (cité 2 fois) - S'amuser - Je l'aime, ce sport!
	Les jeux, l'égalité de chance	- Les jeux du LAN
	Prix	- les prix de présence et l'argent

⁷¹ Réponses ouvertes fournies sur une base volontaire par certains des 120 répondants des questionnaires de 2003 et 2007 (résultats fusionnés).

		- L'amusement entre nous et le prix de participation.
Le « Fun »	Joie d'une fête collective, l'ambiance; le « Party »	- L'ambiance (cité 6 fois) - Le fun d'être dans une gang de malades - Le fun, le plaisir, le fait d'être avec des amis - Le bar (cité deux fois)
Socialisation	Rencontres physiques, contacts; Jouer en présence	- Rencontrer tes <i>teams members</i> et s'amuser - l'interaction avec le monde - moi au milieu des autres - le monde - la réunion de joueurs - jouer avec mon clan - pour les amis, connaissances - le fait de pouvoir jouer avec d'autres joueurs et contrairement aux jeux sur internet, de pouvoir les rencontrer en personne. Également le fait de pouvoir échanger des trucs et des conseils - rencontrer les joueurs en personne - social - meeting people you usually play online
	Interactions, échanges, rapports d'équipes apprendre des autres	- Pouvoir voir avec qui je joue - Le fait d'être avec d'autres <i>gamers</i> - Pour les autres clans, le challenge
Considérations techniques ou esthétiques	Pc-Tuning	- Pour voir les gros ordis des joueurs
Ne sait pas		- N/A (7 fois)

Par ailleurs, rappelons-nous que nous sommes pourtant dans la sphère des loisirs et du divertissement, lesquels reposent sur un principe motivationnel courant de non-contrainte et d'autosatisfaction. D'habitude, loisir et jeu ne concourent pas à aucune fin matérielle, intellectuelle ou sociale pouvant peser sur eux. En ce sens, nous pouvons chercher à comprendre pourquoi certains joueurs courent les LAN parties malgré les contraintes imposées, ce qui s'explique par une motivation de l'expérience vidéoludique très proche de ce que Csikszentmihalyi, professeur à l'Université de Chicago, a appelé « l'expérience optimale » (ou autotélique), relevant toutes deux du concept de «Flow».

L'expérience optimale, selon Csikszentmihalyi, la pratique d'une activité procurant bien-être et renforcement positif de l'image de soi à un individu lui-même apte à reconnaître cet état

de fait et donc désireux de renouer avec cette expérience d'accomplissement autant que possible; cela fait de lui une « personnalité autotélique », c'est-à-dire quelqu'un qui « cultive » une ou des activités qui sont facteur de bien-être ». Cette quête du bonheur par l'expérience optimale, peut expliquer la motivation des individus derrière la pratique assidue de certains loisirs, tels les jeux vidéo. Elle s'appuie sur de longues recherches menées sur des milliers d'individus, par toute l'équipe de recherche du professeur, puis par ses collègues d'autres universités, à travers un rayonnement externe et une poursuite de cette étude à l'international, ce qui en a fait une théorie bien arrimée et vérifiée.

« L'expérience optimale » est un concept théorique très intéressant car il définit un certain nombre de facteurs (huit en tout) reliés au plaisir qu'une activité exercée procure. Or, nous avons presque systématiquement entendu plusieurs de ces « facteurs » mentionnés par les sujets que nous avons interrogé, quant à leur motivation à jouer à des jeux vidéo. Des centaines d'adeptes nous ont décrit avec des mots similaires les « symptômes du bien-être » qu'ils ressentent dans leur pratique en LAN, nous permettant d'établir un parallèle très net avec l'expérience optimale.

L'expérience optimale se repère à huit caractéristiques majeures :

1. la tâche entreprise est réalisable mais constitue un défi et exige une aptitude particulière;
2. l'individu se concentre sur ce qu'il fait;
3. la cible visée est claire;
4. l'activité en cours fournit une rétroaction immédiate;
5. l'engagement de l'individu est profond et fait disparaître toute distraction;
6. la personne exerce le contrôle de ses actions;
7. la préoccupation de soi disparaît, mais, paradoxalement, le sens de soi est renforcé à la suite de l'expérience optimale;
8. la perception de la durée est altérée.

La combinaison de ces éléments produit un sentiment d'enchantement profond qui est si intense que les gens sont prêts à investir beaucoup d'énergie afin de le ressentir de nouveau. » (Csikszentmihalyi, 2005). Ainsi, les défis présentés au joueur, qui fonde son envie de réussir individuellement et en équipe dans un LAN, sollicite des qualités personnelles (la concentration, l'esprit de challenge) tout en nécessitant l'aide de mentors (d'autres joueurs), montrant à l'individu des tactiques, des exemples et ce qu'il est réaliste pour lui d'espérer atteindre comme objectif, pallier par pallier. L'avantage du jeu vidéo est qu'il répond à

merveille aux points 3 à 6, puisque le joueur sait ce qu'il a à faire (qu'il soit terroriste ou l'inverse dans CS) et que l'interactivité et l'immersion des jeux vidéo engendrent rétroaction immédiate et un excellent contrôle et engagement profond dans le jeu, par le biais des sens (vue, ouïe) totalement absorbés par l'activité. Aussi, comme mentionné plus tôt concernant l'identité, la préoccupation de soi disparaît tandis que le sens de soi est renforcé par le principe de triangulation identitaire. Dans tous les cas, tous ces facteurs réunis créent en effet une perception altérée du temps qui passe, les joueurs oubliant souvent de dormir, manger, aller à la salle de bain etc. À ce titre, les réponses à notre question « Quelle a été votre plus longue partie de jeu vidéo? » (Dans le sens de temps de jeu ininterrompu), sont éloquentes : avec une durée moyenne citée de l'ordre de 11 heures de jeu, un maxima de 70 heures et un minima de 2 heures³⁰.

Enfin, les progrès techniques stupéfiants réalisés depuis dix ans en matière d'interactivité et d'amélioration de l'immersion audiovisuelle des sens, mais aussi la complexité croissante des scénarios permettant des temps de jeu de plus en plus longs, renforcent davantage les points quatre à huit de l'expérience optimale. Ceci peut assez bien expliquer le succès durable de l'industrie du jeu vidéo, qui s'avère un média favorable à la réalisation de l'expérience optimale. Cela expliquerait aussi la large quantité de temps et d'argent investis dans cette pratique convertissant la monotonie de la vie quotidienne en une sorte d'expérience personnelle valorisante. Ces expériences de jeu contribueraient selon cette théorie, à un mélange nécessaire, même s'il est succédané par la dimension virtuelle et mimétique du jeu vidéo virtuel, à la maîtrise, la perte et finalement l'accroissement de soi.

Notre étude a dans un autre ordre d'idée permis de révéler des aspects plus méconnus du LAN, notamment en terme de motivations secrètes de certains participants en quête ni de l'ambiance, ni du jeu ou de la compétition mais plutôt de la « manne » des données issues des ordinateurs de chacun mis en réseau, accessibles et récupérables par les plus habiles en réseautique durant l'événement. En effet, le haut taux de transfert de données en réseau local que suppose le LAN permet à qui veut, de réaliser des copies quasi immédiates des fichiers même les plus lourds (films, jeux, musiques, images, fichiers personnels, etc.) à partir des dossiers partagés des ordinateurs non sécurisés (une données technique ignorée de la plupart des participants venant avec des ordinateurs familiaux).

Faisant suite à ces considérations motivationnelles, qui sont un facteur-clé dans la réussite des élèves en monopolisant leur attention de façon favorable aux apprentissages, très étudiés en éducation, nous aborderons ici la question de l'apprentissage, tout d'abord situé, une notion en vogue en Europe, particulièrement en France dans les facultés d'éducation, puis à celle de compétences transversales, davantage valorisées dans le système scolaire du Québec.

4.2 La motivation intrinsèque ou autoportée – importer le nouveau paragraphe sur ce point

4.3 Le « Fun factor »

(Ajouter ici la section qui traite du « FUN »)

Le FUN : Selon l'auteur, la motivation se tend comme un flux qui favorise l'expérience optimale en matière de défi, mais aussi comme satisfaction d'un plaisir de voir une compétence s'établir, laquelle supporte la notion de « fun », si souvent citée par les joueurs.

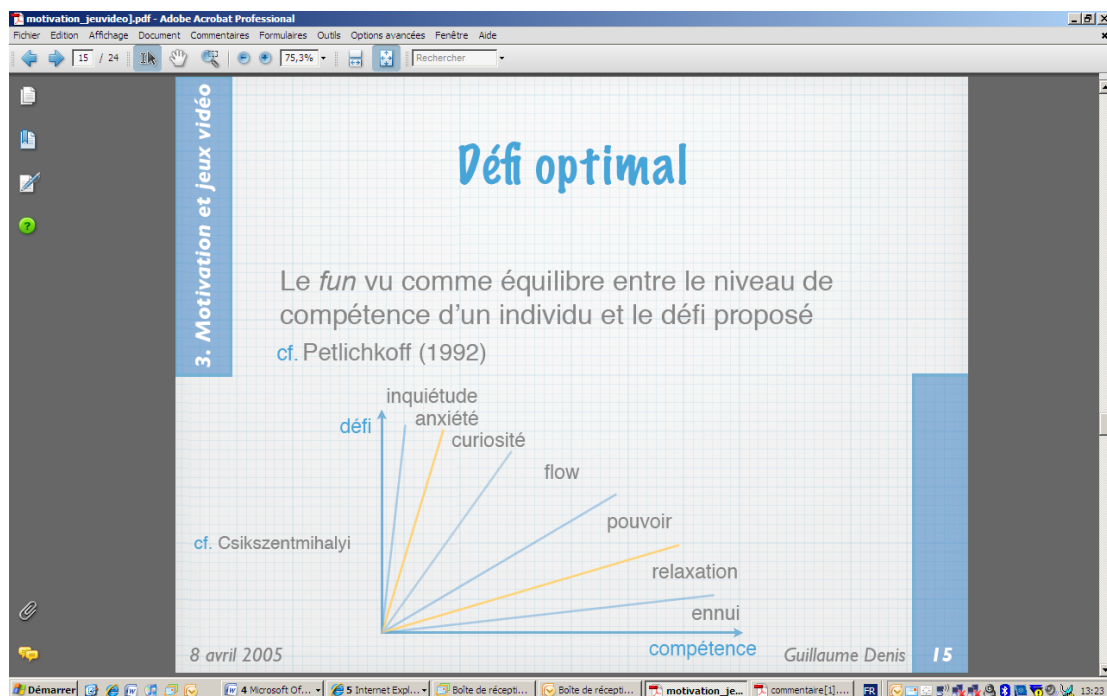


Figure 4.2 Courbe motivationnelle relative au développement des compétences selon le « Fun Factor ».

Où débute l'apprentissage et où s'arrête le plaisir? S'ils seraient par définition antagonistes, le jeu supposant d'après Caillois d'être sans finalité, autrement dit une sorte « d'exercice

gratuit », vient ici se placer l'ensemble des enjeux de l'apprentissage, qui constituent le cœur de la réflexion des sciences de l'éducation, mais aussi de la psychosociologie.

4.4 Apprentissage

Le jeu des interactions à l'œuvre dans les LAN parties favorise-t-il les apprentissages ? Ce problème, soutenu par notre deuxième question de recherche, quant à la portée de l'activité et son apport pour la vie des joueurs, interroge en fait plusieurs dimensions du jeu, des joueurs comme de la pratique.

Si nous avons pu répondre positivement à la question : « apprend-on quelque chose à travers la pratique de jeux vidéo en réseau ? », car en effet, 74% des joueurs interrogés disent apprendre quelque chose à travers leur pratique de jeu vidéo en réseau lors d'un LAN party (contre 57% en 2003) et pour 71% d'entre eux, précisons que la plupart des joueurs interrogés pensent par contre apprendre davantage dans le cadre de LAN party que sur les serveurs. Nous avons pu par ailleurs vérifier ces données statistiques, à l'occasion d'entrevues menées auprès de joueurs amateurs.

La présence des autres semblerait un catalyseur loin d'être neutre quant à l'intégration de possibles apprentissages. Mais revenons sur la notion-même d'apprentissage et les théories qui la discutent.

Pour ce faire, nous avons pris comme référence la thèse de St Pierre (2007) qui s'intéresse à une méthodologie de recherche/conception en jeux vidéo et se penche sur les théories d'apprentissage dont s'est inspirée l'industrie des jeux vidéo afin de permettre aux joueurs de maîtriser les interfaces ludiques. Parallèlement, ces mêmes questionnements intéressent également les milieux pédagogiques, avec des considérations similaires : en effet, s'il est intéressant de se demander comment on apprend à travers un jeu, il est d'autant plus pertinent de se demander d'abord comment on apprend à y jouer?

En matière d'apprentissage on identifie trois courants en pédagogie qui sont directement reliés aux jeux vidéo largement imprégnés de ces notions; les courants behavioriste, cognitiviste et constructiviste. Nous nous pencherons davantage sur le dernier, qui supporte plus largement le dispositif de LAN dont il est il question ici, tout en effectuant un court retour

sur les deux autres qui ont marqué l'histoire d'un lien assez houleux entre apprentissage et jeux vidéo (St-Pierre, 2007).

Le courant behavioriste supporte l'objectif-même des jeux; le facteur expérientiel que ces jeux offrent aux usagers, fonde ce qui les motive. Par ailleurs, la trame ludique, comme le gameplay s'appuie souvent sur un principe de conditionnement du joueur. On pense par exemple au principe itératif des actions à poser, souvent toujours les mêmes, soit plus radicalement, soit dans un enchainement plus complexe, qui est très courant dans un jeu; mais aussi la trame narrative qui est pensée selon l'évolution du joueur prévue dans la «Map», induite par les précédentes épreuves qu'il aura passée dans le jeu et dont il aura retenu la logique, etc.

L'objectif d'un jeu vidéo le plus souvent visé d'un point de vue praxéologique vise la mémorisation d'expériences. Cette mémorisation repose sur un conditionnement légitimé par toute l'approche behavioriste. L'approche cognitiviste quant à elle observe comment le cerveau traite des informations, selon des considérations ayant fondé la mise au point de systèmes hypermédias.

Finalement, l'approche constructiviste dans les théories d'apprentissage a facilité la création de systèmes ouverts, collaboratifs et adaptatifs. Nous sommes ainsi arrivé à observer in-situ un certain nombre « de capacités nouvelles » de diverses nature développées par les joueurs et reliées à la fréquentation du LAN; un grand nombre d'entre elles sont listées dans le tableau suivant, qui recencent les réponses données aux questions ouvertes facultatives des joueurs aux questionnaires 2003 et 2007.

Très vite, nous avons opéré un tri parmi ces réponses, certaines relevant davantage de compétences que d'apprentissages, du fait que leur transposition soit plus facile à faire théoriquement dans d'autres contextes que le LAN. Mais précisons ce que nous nommons compétence. La compétence relève du milieu de la formation professionnelle; c'est une notion intrinsèquement lié à l'idée de métier.

« La compétence se définit comme l'habileté à accomplir les tâches requises des professionnels à un niveau nécessaire à l'exercice de leur profession de façon sécuritaire et efficace ». (Gonzi, Hager & Oliver, 1990)⁷².

Résultant d'un savoir agir, d'un vouloir agir et d'un pouvoir agir, la compétence « suppose de savoir combiner et mobiliser des ressources pertinentes » et s'inscrit dans un cadre qui "renvoie à l'existence d'un contexte, d'une organisation de travail, de choix de management, de conditions sociales qui rendent possibles et légitimes la prise de responsabilité et la prise de risques de l'individu". (Le Boterf, 2000).

Voyons à présent les réponses spontanées des joueurs, regroupées par thème et fusionnées en 2003 et 2007.

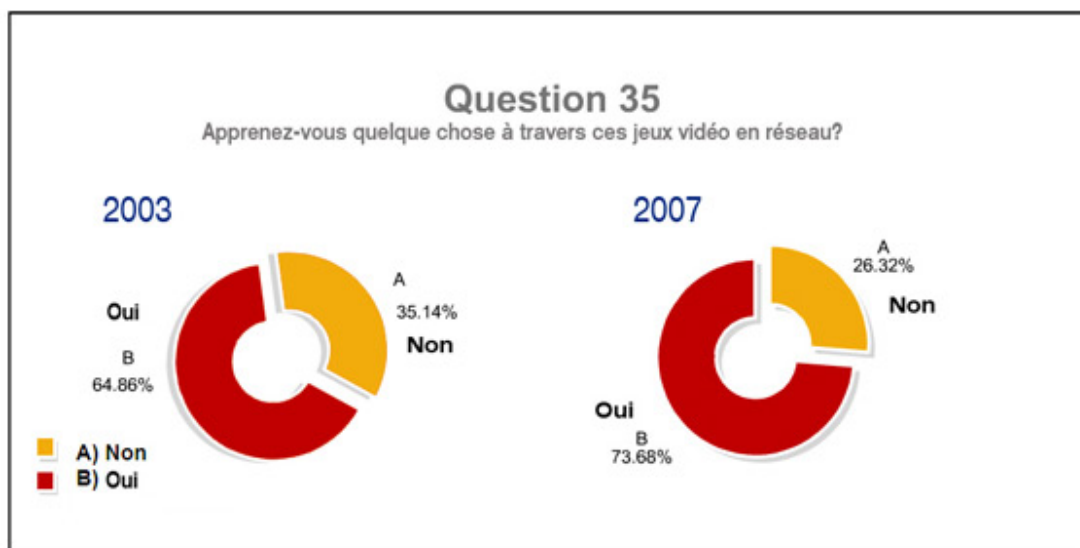


Figure 4.3 Proportion des joueurs de LAN estimant apprendre quelque chose à travers leur pratique de jeux vidéo en réseau (2003-2007).

65 % des joueurs interrogés estiment apprendre quelque chose à travers les jeux vidéo, une proportion ayant presque atteint 75% en 2007. Les types d'apprentissage cités spontanément par les joueurs sont consultables au point 3.2. Environ 60% des réponses fournies réfèrent à une socialisation accrue (phénomène de rencontre, de party du LAN ; travail d'équipe

⁷² Adapté de Goncz, A., Hager, P., Oliver, L. 1990. Establishing Competency-based Standards in the Professions. Research Paper No. 1. National Office of Overseas Skills Recognition. Canberra, Australia: Australian Government Publishing Service. (in

collaboratif et esprit sportif) ; et 40% parlent d'apprentissages plus spécifiquement techniques (stratégies, réflexes; gestion du stress et multi-tâches).

Tableau 4.2 Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 35 (réponses fusionnées en 2003/2007).

Apprentissages psychosociaux	L'esprit d'équipe	- L'esprit d'équipe (x15) - À travailler en équipe - L'organisation et le travail d'équipe; la coordination.
	La différence	- À comprendre qu'on n'a pas vraiment tous, le même potentiel. - Important jobs are best done alone.
	La communication, linguistique	- La communication (x2) - L'anglais x 3 - J'ai beaucoup beaucoup beaucoup appris l'anglais - Apprendre à communiquer avec les autres et développer des stratégies. - Entre autre, on apprend l'anglais. - Faciliter mon anglais :-) - Des nouvelles langues, nous fait mieux apprendre l'ordinateur et on peut parler à des gens d'autres pays donc on apprend des nouvelles cultures.
	À aller vers l'autre	- Ne pas gâcher sa vie à rester devant son ordinateur. Ne pas se fier à l'apparence, puisque la plupart des gamers qu'on rencontre, dans la vraie vie, on ne les aurait jamais approché. - Socially, meet new people and how to act better really
	Qualités relationnelles: le respect	- La confiance des autres, le respect d'autrui. - Respecter
	L'humilité	- La maturité... et l'humilité de laisser les autres nous apprendre. - Comme dis plus récemment, un peu plus d'humilité, respecter les autres que se soit dans la victoire ou la défaite, passer par dessus l'orgueil personnel. Etre prêt à faire certains sacrifices personnels pour la <i>team</i> , si cela est vraiment nécessaire
	Esprit fait-play	A s'amuser et non être mauvais perdant.
Apprentissages psycho-motriciels		- Pratiquer les réflexes - gérer ses reflexes, ses stratégies - tenir longtemps sous pression sans dormir - Rester concentré quand tu as la pression de gagner - Garder en tête tes objectifs, même si tu perds, même si t'as mal au cou, au dos, à la tête!
Maîtriser son corps, ses émotions, la gestion du stress		Savoir rester calme quand les tactiques ne marchent pas, ne pas le montrer aux autres en face

		- Avoir une coordination de la tête et du corps, et avec tous les équipiers en plus.
Apprentissages psycho-cognitifs	L'approche stratégique	- Entregents tactiques et autre gestion en tout genre. - la rapidité d'esprit, la résolution de problèmes - améliorer sa vision d'ensemble d'une situation - avoir une stratégie générale
	Gestion de facteurs complexes dans des situations diverses	L'organisation sous pression quand tout va mal : il faut garder en tête le travail d'équipe et innover. - À moins pogner les nerfs souvent le monde vous cherche pis anyway ça sert à rien de se fâcher devant le "screen" - Patience reflex tenir sous le stress
Compétences transversales (Informatique, réseautique)		Gérer l'ordi : maintenant pour les parents je suis un dieu, ils me font confiance si je prends l'ordi en LAN!

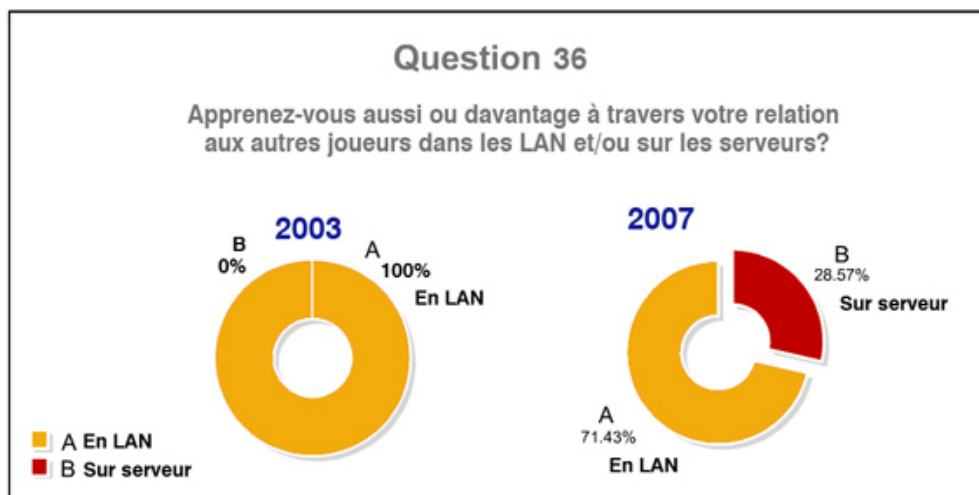


Figure 4.4 Proportion des joueurs de LAN estimant apprendre davantage via leur pratique de jeu en LAN que sur les serveurs (2003-2007).

A la question demandant de préciser si on apprend mieux ou davantage, sur serveur de jeux en ligne ou lors d'un LAN party, 100% des répondants ont mentionné en LAN en 2003, contre 71% en 2007. Cette donnée est cependant largement affectée par le fait que rares étaient encore les joueurs disposant d'un accès haute vitesse à des serveurs de jeux en 2003, alors que la pratique est beaucoup plus répandue en 2007. Nous considérons en ce sens que les données 2007 sont représentatives de la situation réelle. La majorité des personnes ayant répondu « en LAN » à cette question, ont admis de fait avoir appris plus de choses du fait de la dimension présentiel du LAN (beaucoup d'anecdotes d'amitiés, de vie collective et d'échanges sont

rapportées ici). Pour les quelques personnes ayant répondu « sur les serveurs », ils n'ont cependant pas mentionné de ce qui faisait une différence pour eux.

Tableau 4.3 Réponses ouvertes données sur une base facultative à la question 36.

Réponses d'ordre général	- Oui (cité 2 fois) - en LAN, bien sûr. - oui, tout de sorte de chose
L'esprit d'équipe	- L'esprit d'équipe
Rencontre	- connaître du monde ! - Des nouvelles connaissances, amis. - oui bien je me fais des amis avec les bons teams - Oui, pour se faire des amis. - oui amitié et + - oui, on connaît du monde - oui, du fait que ya toutes sortes de mondes et toutes sortes de culture. et la fraternisation est toujours bénéfique - le sociable apprendre a connaître des gens;. - Plus t'en connais plus t'en sait - Par rapport à du monde d'autres nationalités - oui, parce que nous sommes physiquement présents
Approfondissement des relations amicales développées sur internet	- j'apprends que mes amis sont plus cool en vraie vie. - Bah! on apprend à mieux les connaître - Dans les LAN, on peut voir leurs vraies personnalités - Oui car on voit les vrais "personnalités" - Oui, car on se fait souvent une image de la personne, la rencontrer en personne est toujours un plus. Une certaine forme de confiance peut s'installer. - en Lan, les vrais caractères - oui, l'on apprend a mieux les connaître. - oui, communication, - oui on parle à d autres gens qui jouent à notre jeu - je vois d'autres gens qui partagent ma passion - oui car nous créons une chimie - oui les différences de caractère ou de vision.
Apprentissage de la vie en société	- Les choses de la vie :P !!! - J'ai appris a me « dégérer » - davantage; ya du monde qui n'ont pas de vie
Apprentissages techniques et échange de compétences	- Oui J'apprends à connaître d'autre trucs rt plus - oui on voit les trucs des autres... - l'échange de trucs également. - Oui, ils nous donnent des tips. - Des stratégies, des gens, etc. - oui... on se donne des trucs... on s'apprend à jouer mutuellement - oui, on rencontre des gens meilleurs ou moins bons et on apprend - Oui, on devient meilleur à chaque LAN parce qu'on peut voir les meilleures équipes jouer.

		- plus tu joues avec des bon joueurs meilleures sont les chances que tu t'améliores - oui, à mieux jouer - LAN car ils peuvent mieux s'exprimer et m'apprendre - oui beaucoup plus facile de jouer un à coté de l'autre c'est plus rapide pour montrer des strats etc...
NON	Non simple	- Non (cité 11 fois) - Non pas d'avantage
	Non nuancé	- pas particulièrement - pas vraiment
	Réaction négative	- bof j'apprends que les Lan c'est de la « marde » une peu 3 « scrim 40\$ shhhh admin cul »

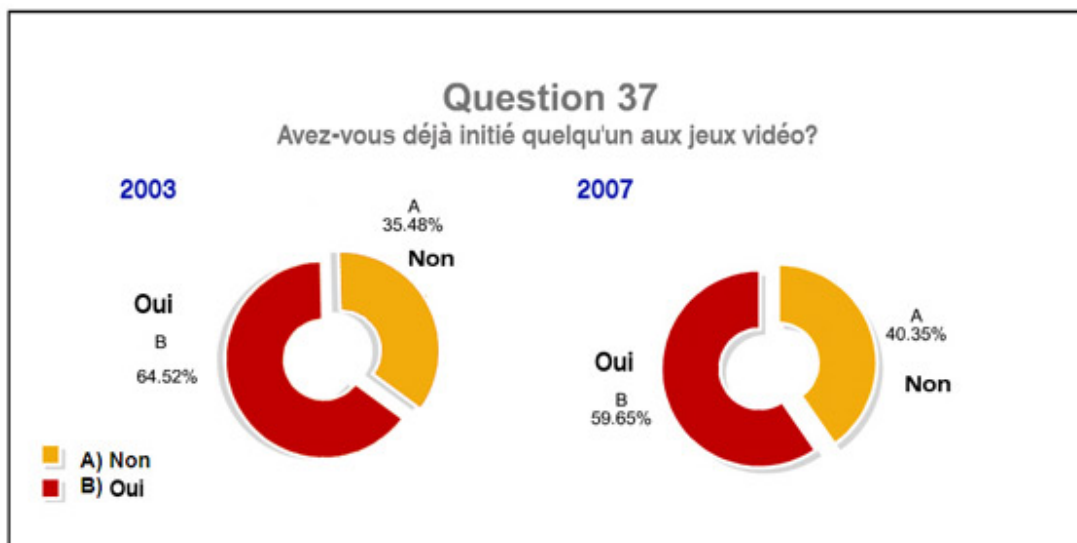


Figure 4.5 Proportion des joueurs de LAN ayant initié une autre personne aux jeux vidéo en réseau (2003-2007).

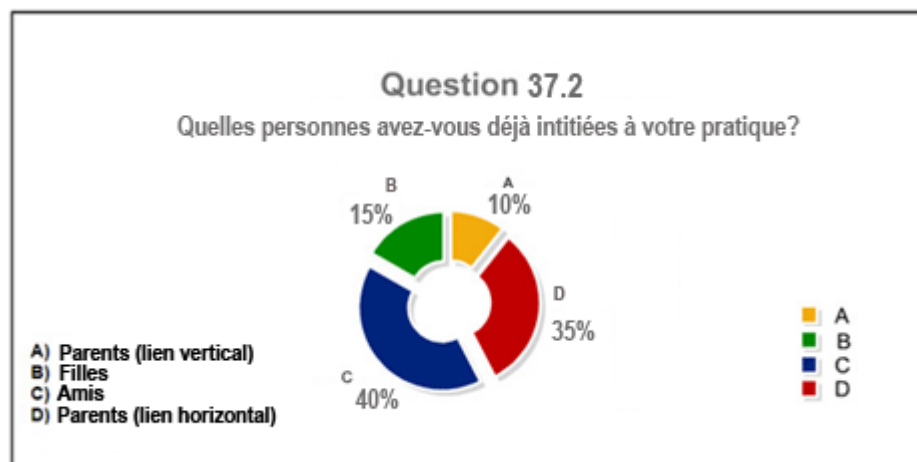


Figure 4.6 Répartition des liens avec les personnes initiées au LAN par les joueurs (données 2003-2007 fusionnées).

En 2003, 65 % des joueurs mentionnaient avoir initié quelqu'un aux jeux vidéo, contre 50% en 2007 ; on parle ici d'un transfert culturel intéressant, qu'ont effectué la moitié des participants auprès d'un proche. Dans le détail, on remarque que 40% des répondants ayant initié quelqu'un aux jeux vidéo, il s'agissait d'amis ; de filles dans 15 % des cas ; de parents de la même génération (exemple : cousins), dans 35 % des cas et enfin de parents d'une autre génération, un phénomène plus rare mais tout à fait intéressant, dans 10% des cas (on pense ici à un fils qui initie sa mère, son grand-père, ou un père qui initie son enfant). Le jeu vidéo devient de fait un « fait culturel », une activité qui se transmet.

4.4.1 Apprentissages et jeux vidéo : l'approche américaine

Quelques auteurs américains, dont, du côté académique, James Paul Gee, professeur à l'Université du Wisconsin-Madison et son collègue David Williamson Shaffer, et Marc Prensky, hors milieux académiques, ont largement couvert le terrain du rapport apprentissage et jeux vidéo. La plupart se situent dans une perspective constructiviste, quoique J.P. Gee, qui a particulièrement travaillé à dégager 36 principes d'apprentissages à travers les jeux vidéo, nous ait précisé lors d'une correspondance :

“Constructivism” has a lot of different meanings. Shaffer, Squire, and myself are arguing that video games are a form of “guided experience”. They involve learning that is neither over instruction (as conservatives want) or just immersion in experience (as liberals want). They immerse players/learners into well designed experiences that guide the

player's/learner's learning. Though the learning theory of Prensky is undoubtedly some form of "inquiry learning".

J.P.Gee, Squire et Shaffer, ainsi que Prensky, se sont beaucoup intéressés, du côté américain, au potentiel d'apprentissage des jeux vidéo. En nous basant sur le travail de Gee, qui est parvenu à dégager trente-six principes d'apprentissages, nous avons dégagé onze de ces principes qui s'observent et s'appliquent selon nous au milieu du LAN party.

4.4.2 Onze principes d'apprentissage à l'œuvre en LAN party

Nous avons donc dénombré 11 principes d'apprentissage qui sont eux-mêmes inspirés du travail du professeur James Paul Gee, professeur au Département d'Éducation de l'Université de Madison (Wisconsin), ayant recensé lui-même 36 processus d'apprentissage observables à travers la pratique des jeux vidéo traditionnels.

Ce que nous avons repéré sur le terrain se dénombre comme suit, librement traduit de l'anglais d'après l'ouvrage *What video have to teach about learning and literacy* (1999) :

Un premier principe est l'apprentissage d'un esprit critique actif, c'est-à-dire qu'à travers la pratique du jeu vidéo, l'utilisateur apprend à développer un esprit critique à travers le jeu vidéo.

Un second principe est celui de maîtrise du design qui permet de favoriser une connaissance ergonomique de l'interface ; cela permet aux joueurs de bien gérer, de bien se repérer à travers différentes interfaces informatiques.

Un troisième principe, sémiotique, est concerné par la pratique en LAN : cela veut dire que les utilisateurs sont capables de comprendre qu'un symbole représente une action et peuvent donc faire un transfert de connaissance entre l'assimilation symbolique et la transposition des concepts concernés, à la réalité du jeu.

Un quatrième principe, particulièrement important en LAN et qui favorise apprentissage et socialisation des joueurs de jeux vidéo, est le fait qu'il y ait cette triangulation identitaire que nous avons déjà souligné plus tôt. Ainsi un joueur est assis devant son écran, physiquement il a une identité citoyenne ; par exemple :

« Moi Samuelle, je vais jouer à un jeu qui s'appelle Warcraft III, je suis assise devant mon ordinateur donc mon corps est monopolisé par cette action. Pendant ce temps là, dans l'interface, un avatar me représente ; cet avatar va poser tel ou tel geste donc il va gérer des

troupes, couper du bois, par exemple, il va avoir à gérer toutes sortes de ressources à la fois. Mais la troisième identité qui naît de cette action c'est le dialogue entre ces deux personnages : mon identité réelle et mon identité virtuelle. Ce qui est très intéressant finalement c'est que je vais apprendre des actions que je pose beaucoup de choses sur moi-même ; et ce dialogue finalement qui s'établit entre les gestes que je pose et le feedback que me donne l'ordinateur, me permet de me définir moi en tant que citoyenne des valeurs ou les choix que je vais faire. Le fait par exemple que j'aie choisi de couper plus de bois dans l'interface peut poser problème pour construire des habitations et donc nourrir mes troupes et également le fait que j'aie à collaborer avec d'autres personnes qui vont se trouver handicapées par mes choix, va me pousser à me positionner dans l'équipe après pour justifier mes choix. »

Donc toute cette réflexion, cette introspection, va me permettre d'en savoir plus sur moi-même et cela fait partie d'un apprentissage particulièrement fort lorsque l'on pratique les jeux vidéo.

Ensuite il existe un cinquième principe, dit « d'achèvement » ; c'est développer une attitude capable d'aller jusqu'au bout de son objectif visé, un principe de pratique que l'on va développer aussi pour des compétences manuelles ; beaucoup d'habileté ou de réflexes sont aussi nécessaires dans le jeu.

Un sixième principe relève de la maîtrise des risques et la reconnaissance de choix prioritaires à établir en jeu.

Apprendre à jouer à des jeux, c'est également apprendre à maîtriser des risques, qui constitue le septième principe : le fait de se retrouver dans des univers virtuels nous permet également de comprendre que, éventuellement, en situation réelle cela se jouerait de façon complètement différente, mais dans la virtualité on peut se permettre beaucoup plus de libertés et donc de dépasser un petit peu les interdits ; ceci permet de repousser finalement les limites du risque.

Un huitième principe important concerne la persévérance et l'apprentissage ; cela veut dire que lorsque je me fixe un objectif précis, je souhaite le mener à bien et je dois en rendre compte auprès de mes équipiers ou bien éventuellement je vais essayer d'aller jusqu'au bout de la partie, ne pas décrocher en cours de route par égard aussi pour mes adversaires. Cela est une prédisposition psychologique qui est assez intéressante et qui peut être transposée dans d'autres secteurs de la vie courante soit aussi de se fixer des objectifs dans ses études, se fixer des objectifs professionnels et parfois personnels.

Un neuvième principe peut se nommer « principe autodidacte », que nous appelons aussi disposition à savoir réaliser une « veille technologique ». Nous avons remarqué que de nombreux joueurs dans les LAN parties vont développer des compétences informatiques, ils vont essayer de se mettre à jour un petit peu sur les données matériels de leur ordinateur, ils vont essayer de changer leurs cartes etc.... Ainsi, chercher à en savoir un peu plus au niveau de la réseautique ou des interfaces logiciels est une compétence de « mise à niveau » qui se développent en jeu et au contact des co-équipiers en LAN. Les joueurs se tiennent à jour à travers forums, sites web et magazines; ils vont suivre un certain nombre de bulletins d'information pour essayer de « rester à la page » au niveau de tout ce qui se fait dans le domaine informatique.

Un dixième principe concerne le processus de rétroaction amplifiée ; le principe ici est que puisque je pose un acte et que dispose tout de suite d'un retour, l'immédiateté de l'action me permet de me situer beaucoup plus rapidement et d'essayer toutes sortes d'expérimentations et de tentatives à la fois; cela développe la vivacité d'esprit et une prédisposition à bien gérer tout ce qui est multi-tâches.

Le onzième principe que nous avons remarqué en LAN est un principe de développement continu de compétence. Il prend diverses formes, et relève d'une approche protéiforme. Nous l'avons mentionné auparavant au niveau de la veille technologique développée plus facilement via le principe autodidacte, mais on va également être poussé à développer ses compétences en anglais si on maîtrise peu cette langue, ou en informatique, pour parvenir à devenir autonome; esprit sportif (fair-play), collaboration stratégique entre équipiers, etc. sont autant de compétences relationnelles qui sont aussi possiblement stimulées par ce onzième principe. Ce principe nous invite d'ailleurs à opérer un glissement du terme général d'apprentissage, à celui, beaucoup plus ciblé, de la compétence.

4.4.3 La notion de compétences transversales

Si l'on s'en fie à l'état actuel des réflexions autour du terme compétence et de l'orientation prise par le ministère de l'Éducation au Québec, celui a décidé de miser ses formations au primaire et au secondaire sur les notions de « compétences transversales », compléments intelligents, complémentaires et de concertations aux compétences disciplinaires habituelles.

« Les compétences disciplinaires ne couvrent que partiellement les habiletés essentielles à l'atteinte des objectifs du programme de formation (sous entendu scolaire au Québec). D'autres compétences, dites transversales, sont requises et ne peuvent se développer que dans la mesure où elles sont l'objet d'interventions dans toutes les disciplines et les activités de l'école. Elles renvoient à des aspects de la formation qui doivent être pris en compte par chacun des intervenants scolaires.

Expression de buts communs à l'ensemble du curriculum, les compétences transversales font référence à des outils de divers ordres que l'école juge essentiels pour permettre à l'élève de s'adapter à des situations variées et de poursuivre ses apprentissages sa vie durant. Elles sont complémentaires les unes par rapport aux autres, toute situation complexe faisant nécessairement appel à plusieurs d'entre elles à la fois. »

Instaurant un programme de formation les mettant à l'honneur, nous avons été sensibilisés à cette question et aux réflexions quant à leur portée du fait de notre propre expérience professionnelle pour avoir enseigné pendant 4 ans au département d'Education de l'UQAT où se développaient ce genre de réflexions. Aussi nous devions-nous, d'étudier en quoi cette notion pouvait s'avérer pertinente en regard du phénomène du LAN party, sachant que plusieurs des neuf compétences citées réfèrent à des notions centrales en communication.

« Tout comme les compétences disciplinaires du programme scolaire, les compétences transversales correspondent à des savoir-agir fondés sur la mobilisation et l'utilisation efficaces d'un ensemble de ressources. Elles ont toutefois ceci de particulier qu'elles dépassent les frontières des savoirs disciplinaires tout en accentuant leur consolidation et leur réinvestissement dans les situations concrètes de la vie, précisément en raison de leur caractère transversal. Leur développement est un processus évolutif, qui se poursuit tant à l'intérieur qu'à l'extérieur des murs de l'école et bien au-delà de la fin du primaire, car il n'est jamais complètement achevé. Elles sont complémentaires les unes par rapport aux autres et toute situation complexe fait nécessairement appel à plusieurs d'entre elles à la fois. ⁷³

On dénombre 9 compétences transversales : 4 regroupements généralistes sont opérés parmi celles-ci. Elles sont visées par la formation scolaire québécoise, que nous résumons ici sommairement à des fins de synthèse de pouvoir juger de leur pertinence en regard du terrain d'étude qu'est le LAN.

⁷³ Source : http://www.mels.gouv.qc.ca/dgfi/dp/programme_de_formation/secondaire/pdf/prform2004/c_hapitre003v2.pdf (consulté en mai 2009).

Tout au long de cette étude, il nous a semblé observer ces mêmes compétences à l'œuvre au sein des équipes, se déployant les unes après les autres dans le cadre des interactions en cadre de compétition entre équipiers.

- COMPÉTENCE 1 Exploiter l'information
- COMPÉTENCE 2 Résoudre des problèmes
- COMPÉTENCE 3 Exercer son jugement critique
- COMPÉTENCE 4 Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- COMPÉTENCE 5 Se donner des méthodes de travail efficaces
- COMPÉTENCE 6 Exploiter les technologies de l'information et de la communication (TIC)
- COMPÉTENCE 7 Actualiser son potentiel
- COMPÉTENCE 8 Coopérer
- COMPÉTENCE 9 Communiquer de façon appropriée⁷⁴

Or, on ne dénombre pas les compétences transversales : c'est une construction intellectuelle et c'est un choix que le MELS a fait, pour le programme de formation de l'école québécoise, de 9 compétences qu'il jugeait essentielles au développement des enfants dans le contexte des sociétés contemporaines. La façon dont elles sont classées est elle-même discutable.

Le terme de compétence transversale implique qu'une telle compétence pourrait être mise en œuvre dans des situations de nature différente : c'est une conception qui est souvent critiquée. Par exemple, le fait pour un médecin d'avoir appris à résoudre des problèmes médicaux le rend-t-il plus apte à résoudre d'autres types de problèmes, mécaniques, légaux, matrimoniaux, etc. ? Quels sont les éléments d'un apprentissage qui se transfèrent ? Quels sont ceux qui restent liés à un type de situation ? Les recherches sur l'expertise indiquent plutôt un certain confinement des compétences acquises à un domaine restreint caractérisé par la similarité des situations (auquel cas le principe de jeu de simulation ou stratégie sont intéressants).

Un autre problème est celui de l'acquisition d'une compétence : parle-t-on d'apprentissage (accroissement d'un bagage de connaissances et d'habiletés) ou de développement (changement en profondeur de la structure cognitive) ? Apprentissage et développement sont

⁷⁴ Parler de l'expérimentation de LAN d'apprentissage de l'étudiante de maîtrise Cathy Vezina, boursière du CRSH, et de ses résultats qui ne concluent pas à un apprentissage évaluable au 1^{er} abord en termes d'examen d'évaluation de la compétence.

deux concepts liés de façon dialectique mais le premier est subordonné à l'autre. Autrement dit, dans un LAN party, la compréhension des règles du jeu, la manipulation des instruments technologiques est de l'ordre de l'apprentissage ; l'esprit d'équipe, les habiletés de communication, la pensée stratégique sont de l'ordre du développement. A ce niveau, on peut effectivement parler d'un potentiel de transfert (ou transversalité) à d'autres domaines que le jeu vidéo (partir une entreprise, monter un projet).

Ensuite, une compétence se développe dans l'action et par l'action, mais dans la mesure seulement où l'action est accompagnée de la réflexion sur cette action, son efficacité et son efficience. Une telle pensée réflexive, qui se manifeste sous la forme d'un discours intérieur, parfois verbalisé à haute voix, est l'intériorisation des interactions et communications successives avec des pairs et des tuteurs au cours de l'histoire de chacun de nous. Sur cette question, voir l'opposition théorique entre Piaget, pour qui, en simplifiant, le développement cognitif est le fruit de l'action seule du sujet lui-même, et Vygotski pour qui le développement des fonctions cognitives supérieures est le fruit d'une intériorisation progressive des échanges enfant-adulte par le biais du langage.

Enfin, selon les auteurs, on trouvera comme plus ou moins équivalents les termes de compétences fondamentales (ex : savoir lire, savoir écrire, savoir calculer, savoir communiquer) et de compétences génériques (qui servent à développer d'autres compétences plus spécifiques comme les maths pour l'ingénieur ou la biologie pour le médecin).

Nous étudierons à présent les relations entre jeu et apprentissage que ces compétences soulignent.⁷⁵ Nous présentons plus loin, dans la section dédiée à la question de l'apprentissage potentiel à l'œuvre dans les LAN, quelques exemples présentant notre constat d'observation de ces compétences à l'œuvre, telles qu'elles sont définies par le gouvernement, puisque nous les avons retrouvées assez souvent sollicitées au sein de la pratique du LAN party.

Ce faisant, il nous met sur la piste de s compétences transversales qui sont, selon le MELS du Québec (2000, p. 17), « un savoir-agir fondé sur la mobilisation et l'utilisation efficaces d'un ensemble de ressources [... caractérisées] par un très haut degré de généralisation et [...qui dépassent] largement les frontières de chacune des disciplines. »

⁷⁵ Insérer ici notre résumé de la théorie des compétences transversales

Nous n'aborderons pas ici les débats de fond autour des compétences transversales citées ici ou la réforme en éducation par le MELS au Québec, qui débordent largement du champ d'étude de cette thèse. Nous en présenterons plutôt les particularités.

Une compétence est transversale lorsqu'elle nous rend efficace dans diverses situations reliées à des disciplines différentes. La transversalité démontre la capacité de transposer les habiletés, capacités et attitudes dans diverses situations. Nous la définirons plus librement comme des formes de « savoir, savoir-faire et savoir-être » tirées de situations et transposables dans d'autres.

Ainsi, le MELS a fait le choix de 9 compétences qu'il jugeait essentielles au développement des enfants dans le contexte des sociétés contemporaines.

Elles comprennent la compétence :

1. D'exploiter l'information ;
2. De résoudre des problèmes ;
3. D'exercer son jugement critique ;
4. De mettre en œuvre sa pensée créatrice ;
5. De se donner des méthodes de travail efficaces ;
6. D'exploiter les technologies de l'information et de la communication (TIC) ;
7. D'actualiser son potentiel ;
8. De coopérer ;
9. De communiquer de façon appropriée.⁷⁶

Cette notion de compétence, bien que relevant du milieu de l'organisation professionnelle, est une réflexion très courante en éducation qui peut s'avérer pertinente en regard du phénomène du LAN party, sachant que plusieurs des neuf compétences citées réfèrent à des observations faites sur le terrain.

Ainsi, les sujets développent l'habitude de se concerter pour établir des stratégies variant selon les « maps » (cartographie de l'environnement de jeu dans lequel ils évolueront, que ce soit un terrain vague, des couloirs ou les rues d'une ville), mais aussi leurs adversaires, qui ont aussi un style de jeu propre, que l'équipe va étudier et discuter.

Le tableau suivant qui résume l'ensemble des réponses données à la question 32 de nos questionnaires de 2003/2007, montre des exemples des stratégies que des équipes établissent

76

entre elles, à travers la mise en commun d'un vocabulaire échangé en jeu via chat et microcasque, en utilisant des noms de code propres à l'équipe; car leur succès passe d'abord par la normalisation de leur communication.

Finalement, ils vont se répartissent des rôles et missions spécifiques pour le match à jouer afin de tenter de l'emporter sur l'adversaire, ce qui sollicite directement les compétences 1 à 5 telles que citées par le MELS.

C'est cependant durant la partie que les compétences 6 à 9 sont le plus observées, les sujets mettant sur pied des tactiques de déstabilisation psychologique de l'adversaire. Nous l'avons observé, tant par communication virtuelle (par le biais de clavardage en directe dans l'interface qu'ils ont appris à gérer techniquement pour communiquer, mais aussi en s'échangeant par microphones des ordres de mission appelés à changer en cours de route si leur tactique ne marche pas), qu'en présence (des équipiers se mettaient debout brusquement et hurlaient tous ensemble des sortes de cris de guerre en vue de déstabiliser l'autre équipe. Cela a d'ailleurs porté fruit à court terme, puis s'est révélé une de leur tactique de jeu psychologique préférée et totalement assumée : dès qu'ils se passaient un code en ce sens, tous hurlaient d'un même élan, faisant sursauter assistance et adversaires, totalement déconcentrés. D'ailleurs, 55 % des joueurs de LAN mentionnent s'être créé un langage stratégique spécifique pour communiquer entre équipiers (en faisant ainsi preuve de créativité dans les noms de codes, parfois plein d'humour). De même, pour 66% des joueurs, jouer aux jeux vidéo en réseau c'est bel et bien « communiquer » : 78 % des participants aux LAN parties précisent qu'ils se parlent d'ailleurs beaucoup désormais par microphone interposés durant leurs parties de jeux vidéo, y compris sur les serveurs, tandis que 22% mentionnent le faire par chattage (écriture rapide, de type phonétique et asynchrone à l'écran) en 2007. Étonnamment, cette question ne s'est pas vue répondue en 2003 : nous l'avions posée en constatant qu'un très petit nombre de joueurs disposait de casques avec microphones, mais certes pas la plupart, qui se parlaient de fait directement. Par ailleurs, le principe de chat à l'écran existait mais était très limité, ce qui explique en grande partie pourquoi cette question n'a pas eu de réponse.

Bref, si nous pouvons lister ici un certain nombre de compétences observables, nous restons cependant critiques quant à leurs potentialités. En effet, il y a lieu de se demander quels sont les éléments d'un apprentissage qui se transfèrent et ceux qui restent liés à un type de

situation ? En échangeant avec François Ruph, collègue spécialiste en andragogie au département d'éducation de l'UQAT, celui-ci nous faisait remarquer à juste titre que l'expertise démontre souvent une forme de confinement des compétences acquises à un domaine restreint caractérisé par la similarité des situations, contrairement à ce qui en est dit théoriquement. Le jeu vidéo, par les simulations qu'il offre, est intéressant à exploiter dans ce cas, ce que l'armée américaine a saisi si l'on pense au jeu « America's Army », mis en ligne gratuitement sur le Web pour les jeunes américains. Offrant officiellement un jeu vidéo téléchargeable gratuitement, cette simulation « à jouer » de la vie de soldats, visait aussi en sous-main un potentiel recrutement des meilleurs joueurs repérés sur les serveurs.

De fait, dans le cadre d'un LAN, nous jugeons que nous parlons davantage d'un apprentissage dans le sens d'accroissement d'un bagage de connaissances et d'habiletés, quand vient le temps de parler de manipulation directe liée à l'interface de jeu. À contrario, c'est davantage un développement par étape du mental, en tant que changement en profondeur de la structure cognitive qui est monopolisé, lorsqu'il s'agit d'interaction et de socialisation entre joueurs. La compréhension des règles du jeu, la manipulation des instruments technologiques est ainsi de l'ordre de l'apprentissage ; tandis que l'esprit d'équipe, les habiletés de communication, la pensée stratégique sont de l'ordre du développement de compétences. À ce niveau, on peut alors effectivement parler d'un potentiel de transfert (ou transversalité) à d'autres domaines que le jeu vidéo. Réussir dans des sports d'équipe, se lancer dans une entreprise, monter un projet en collaboration feraient partie des possibilités directes de transfert possible de ces compétences développées en LAN.

Enfin, comme une compétence se développe dans l'action et par l'action, mais dans la mesure seulement où l'action est accompagnée de retour réflexif sur celle-ci, son efficacité et son efficience demeurent liées à certains faits que nous avons observés mais qui dépendent surtout des sujets et des équipes. Si certains disent se tenir mentalement un discours intérieur sur leur performance après match, et si certaines équipes instaurent systématiquement une sorte de focus groupe réflexif sur leur performance de jeu en tournoi, ce ne sont pas tous les joueurs ni toutes les équipes qui passent en revue critique ce qui pourraient être optimisés. Enfin, parmi les compétences observées, très peu réfèrent à des compétences fondamentales (comme savoir lire, écrire), sauf celle qui touche au fait de bien communiquer, tandis que l'on remarque

davantage de compétences génériques, qui servent à développer d'autres compétences plus spécifiques pouvant être transposées et utilisées dans des systèmes complexes (comme les mathématiques pour l'ingénieur ou la biologie pour le médecin). Parmi ces compétences génériques repérées en LAN, nous mentionnerons notamment une compétence générique visant à apprendre à apprendre (tirer des leçons d'expériences passées, pour tenter de les dépasser par d'autres façons de faire, que ce soit par essais-erreurs ou observations d'autres joueurs); celle visant à collaborer entre joueurs, ou encore de gérer des émotions complexes selon des motivations contradictoires, par exemple une discipline collaborative hiérarchisée dans l'intérêt du groupe et non le sien propre (par exemple si un joueur veut briller en demeurant le dernier joueur debout, mais doit cependant en cours de partie accepter de se sacrifier pour son équipe), ou encore celle de gestion du stress et du sommeil amenant l'individu à mieux se connaître lorsque mis sous pression.

C'est ainsi que d'après notre enquête, 64% des joueurs interrogés en 2003, puis 75% 2007, nous ont affirmé apprendre quelque chose à travers leur pratique de jeu vidéo en réseau lors d'un LAN party ; pour 71% d'entre eux, ils pensent apprendre davantage dans le cadre d'un LAN party que par le biais de jeux en ligne sur les serveurs.

Mais qu'apprennent-ils selon eux en LAN? Parmi les réponses reçues, toutes consultables au point 3.2 du chapitre III sous forme de tableaux, nous citerons à titre des exemples :

- Des apprentissages psychosociaux (tels : l'esprit et le travail d'équipe ou le respect de l'autre). Un joueur précise ici: « Un peu plus d'humilité, respecter les autres que se soit dans la victoire ou la défaite, passer par dessus l'orgueil personnel. Être prêt à faire certains sacrifices personnels pour la team si cela est vraiment nécessaire. » Et un autre : «J'apprends à travailler en équipe et à comprendre qu'on n'a pas tellement le même potentiel. ». Mais aussi à aller vers l'autre : « Ne pas gâcher sa vie à rester devant son ordinateur. Ne pas se fier à l'apparence, puisque la plupart des gamers qu'on rencontre, dans la vraie vie, on ne les aurait jamais approchés. »; «Socially, meet new people and how to act better really. ».
- Des apprentissages psychocognitifs, tels des apprentissages linguistiques comme l'anglais, le plus souvent cité ou l'esprit stratégique, qu'un joueur détaille : «Rapidité

d'esprit, résolution de problèmes, amélioration de la vision d'ensemble d'une situation, stratégie générale, pratique les réflexes ».

- Des apprentissages psychomotriciels, tels que la gestion du stress ou des réflexes : « A moins pogner les nerfs : souvent le monde vous cherche mais anyway ça sert à rien de se fâcher devant un "screen" »; « Patience, réflexes, tenir sous le stress, sans sommeil ».
- Des apprentissages techniques (informatiques) : « Ça nous fait mieux apprendre l'ordinateur et on peut parler à des gens d'autres pays donc on apprend des nouvelles cultures, des nouvelles langues ».

Il y a enfin lieu de parler également d'autres types de compétences et transferts possibles, celles que l'on pourrait qualifier de « déviantes ». En effet notre recherche a pu en mettre en lumière certaines assez inquiétantes quoique très opportunistes. Ainsi avons-nous relevé que quelques équipes mentionnaient une pratique assez « underground » dans les LAN très proche du principe de « Hacking » (ou piratage), que leur compétence réseautique développée et fréquentation d'autres joueurs avaient mené à d'autres considérations. Certains joueurs participeraient aux grands LAN publics d'ailleurs à cette seule fin. Au départ motivée par une vérification systématique des ordinateurs par les organisateurs en vue de déceler des logiciels de tricherie, plutôt que d'espionnage ou juste de voyeurisme, cela a cependant mené certains adeptes d'informatique réseautique parmi les joueurs, à opter pour une fouille en règle et systématique des données d'autrui... sans son consentement, bien sûr.

« Dans un LAN, y a des gens s'y connaissent pas beaucoup. Il y a ceux qui sont plus orientés jeux, et il y en a plus qui sont orientés informatique. Ceux qui sont plus orientés jeux, tout ce qu'ils savent c'est cliquer sur l'icône de leur bureau, eux c'est du genre (...) partir dès que t'as perdu! Pour les autres, (rires étouffées), c'est *share all*, tout le monde à des droits d'écriture sur le disque dur. Fait que là tu t'en viens au LAN, tu te connectes avec cinq cent personnes, il y a cinq cent personnes qui ont donc le droit de fouiller le contenu entier de ton disque dur. (...) C'est juste pas brillant... t'as des numéros de carte de crédit. Il y a des choses qui devraient pas être partagées et qui le sont. À une époque on se disait c'est quasiment méchant de pas dire à l'autre : « tu partages ça avec cinq cent joueurs là, come on! Fais quelque chose! (...) C'est juste que tu cherches, tu fouilles, parce que nous, qu'on est des fouilleurs (rires). On a un logiciel qui scanne la totalité du réseau. Tu fais une liste complète dans laquelle tu peux chercher tous les fichiers disponibles [sur les ordi de tous]. C'est *Winsearch Pro*. »

Il semble enfin que ce genre de transgression s'appuyant sur des compétences déviantes, développées au départ en LAN, soient monnaie courante parmi les joueurs, bien que les sujets interrogés les plus explicites à ce sujet n'aient pas voulu en dire plus à ce sujet.

4.4.4 Apprentissage et compétences en LAN, en présentiel et en virtuel

Nous parlerons ici d'apprentissages sociocognitifs dont nous ont fait part les sujets étudiés, tant ceux qu'ils estiment eux-mêmes avoir développés que ceux que nous avons aussi observés. Ils se rapportent aux facultés mentales d'intégration et de réactions aux données extérieures à l'organisme, telles les fonctions de mémoire, langage, intelligence, raisonnement, perception et attention (concentration). La psychologie cognitive recoupe les principales activités du mental, et les processus qu'il met en œuvre pour appréhender son environnement afin d'en développer sa connaissance. Elle se démarque de la psychologie comportementale (behaviorisme) qui se penche sur les comportements par le biais d'une étude introspective (où la psychanalyse à fort à jouer) pour étudier l'esprit humain.

Nous orientons donc notre définition de l'apprentissage sur le principe d'apprentissage situé, ou contextualité (Tardif, 1998). Nommé « *situated learning* » dans l'approche nord-américaine axée spécifiquement sur l'étude spécifique de l'apprentissage relative aux jeux vidéo selon Gee (2004) et Shaffer (2006), faisant suite aux travaux plus généraux de Lave & Wenger (1991).

Cet apprentissage est une occasion diffuse d'intégrer essentiellement des savoir-faire pouvant découler de n'importe quelle activité sans visée éducative, en autant que l'individu y est engagé et a des occasions d'y apprendre des choses. La plupart du temps cependant, on parle d'environnements pédagogiques tenant compte des intérêts d'étudiants. On parle ici plutôt de compétences significatives, construites par l'action, et non juste de savoirs abstraits, enseignés en contexte.

En France par ailleurs, Brougère (2005) a développé une articulation théorique très pertinente entre jeu et apprentissage dans une perspective éducative originale. C'est un pari risqué puisque la notion de jeu se définit au sens strict comme une « liberté dans la légalité » selon Duflos. Cela renvoie donc à une activité où le plaisir de faire ne vise par définition pas de finalité, semble incompatible avec l'idée-même de contraintes et de pédagogies que

l'éducation impose à celui qu'elle propose de former. Selon lui, il y a un lien de causalité fort entre socialisation et apprentissage mais qui n'agit pas nécessairement en effet miroir (à contrario, apprendre n'implique pas nécessairement une socialisation). Se socialiser c'est apprendre, selon le principe d'éducation informelle qu'il a développé en France. Nous allons à présent opérer un retour vers les chercheurs européens autour de l'apprentissage, de Brougère à Tardif.

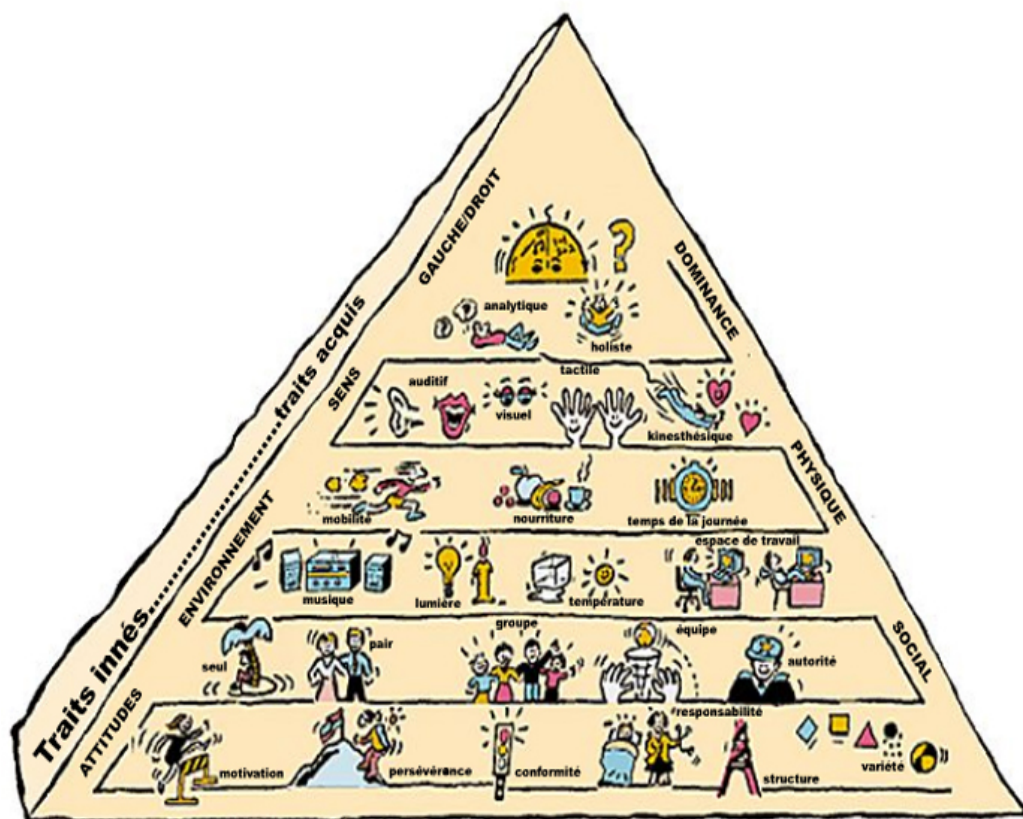
4.4.5 Apprentissage situé et éducation informelle

En l'envisageant selon la perspective constructiviste, Greeno et Resnick (1994) définissent l'apprentissage comme un savoir construit par chaque individu à travers ses propres expériences et ses diverses interactions au cœur des environnements dans lesquels il évolue.

« L'individu est un organisme proactif: il ne fait pas que répondre à des stimuli provenant de l'environnement, comme le propose le béhaviorisme, mais s'engage dans une recherche de significations (Perkins, 1991). Les tenants du cognitivisme et du constructivisme insistent sur le rôle actif de l'apprenant dans le processus de construction du savoir. C'est pourquoi on parle de plus en plus de créer des environnements d'apprentissage à l'intention des apprenants plutôt que d'utiliser des méthodes d'enseignement pour leur transmettre le savoir ». (Collins, Greeno et Resnick, 1994 ⁷⁷)

Du côté des auteurs français, Gilles Brougère (2005) définit le jeu comme une affaire de relations interindividuelles, donc de culture. « Le jeu présuppose un apprentissage social ; le jeu, dans les formes qu'il prend chez l'homme n'est pas inné. L'enfant entre dans le jeu par une initiation sociale dont les 'jeux de nourrice' sont une trace immémoriale. En dehors de cette initiation, il s'agit de comportements de découverte et c'est l'adulte, comme le soulignait Wallon, qui baptise par métaphore ces comportements du nom de jeu. »

⁷⁷ Basque Josiane. Doré, Sylvie. Le concept d'environnement d'apprentissage informatisé, *Journal of Distance Education/Revue de l'enseignement à distance* (1998)



Pyramide des styles d'apprentissage

Prashning, B. (1998). The power of diversity: New ways of learning and teaching.

Auckland, New Zealand : David Bateman Publishing

<http://www.CLC.CO.NZ/learningstyles.asp?page=styles&sub=pyramid>. Consulté le 10 août 2005.

Figure 4.7 Schéma de St-Pierre (2007) citant Prashning (1998) : le transfert d'apprentissage

« Shore (1985)⁷⁸ considère [l'interaction] comme au cœur de la relation de formation et comme lieu créateur des apprentissages significatifs : « celui où l'apprentissage constitue un changement qualitatif de la perspective de la personne et de son approche de l'action.⁷⁹ » » (Brouillet, 1990)

« Il s'agit en fait de penser le jeu en relation avec tous les apprentissages qui peuvent se faire dans des situations qui ne sont pas construites pour l'apprentissage, qui ne sont pas poursuivies dans une intention éducative. Le mythe du jeu c'est peut-être avant tout le fait de le penser de façon totalement isolée, comme une situation sans commune mesure avec

⁷⁸ Shore, W.L. (1985) «Adult Learners Interactions with learning situations: a theoretical perspective», Adult education research Conference, Arizona State University.

⁷⁹ Taylor, M. (1980). « A conceptual representation of learning from the learner's point of view », Adult Education Research Conference, Vancouver (p.193).

d'autres. Il s'agirait alors de penser le jeu au sein d'une pluralité d'activités qui ont avec lui des points communs (...). L'idée sous-jacente est que l'on apprend, enfant comme adulte, à travers des situations de la vie quotidienne qui n'ont rien d'éducatif a priori : conversations, promenades, télévision et autres spectacles, activités de la vie quotidienne (repas, etc.). »

Le jeu serait donc un cadre d'apprentissage nullement vu comme une activité cloisonnée et étanche aux autres activités quotidiennes, mais plutôt comme une forme d'éducation au sein de la famille ou d'autres contextes. Il s'agit des bases sur lesquelles l'éducation plus formelle qui suit va se construire. Selon Brougère, un effet social diffus accompagne toutes les activités qui ne peuvent être définies comme vraiment éducatives mais qui pourtant enseignent à être, à vivre ensemble etc., avec parfois des effets secondaires imprévus accompagnant l'activité (plaisir, joie, fierté d'accomplir une tâche, collaboration gratifiante etc.). L'idée centrale de ce type d'apprentissage diffus repose sur l'intégration à une communauté (familiale, culturelle etc.). Ceci s'avère dans cette recherche un facteur-clé permettant d'envisager justement le LAN comme un lieu d'intégration à une communauté, donc un vecteur officialisé d'apprentissages diffus.

Stephen Billet cité par Brougère et reprenant les idées de Lave et Wenger, définit les deux clés de l'apprentissage qui, selon lui, sont : l'engagement dans la situation (à quel point le sujet s'implique dans l'activité) et *l'affordance* de celle-ci, que l'on peut résumer aux occasions diverses d'apprendre que l'activité et son contexte peuvent offrir. Peu d'engagement (que nous rapprocherons quant à nous de la motivation) et une situation pauvres en contextes assez variés pour en tirer des bénéfices divers, seraient de fait des conditions défavorable à tout apprentissage.

« Si la notion d'éducation informelle est peu construite, elle permet d'introduire cependant l'idée essentielle que l'éducation peut accompagner d'autres activités sans être présente dans la structuration ou la finalité de celle-ci. C'est rompre avec une vision de l'éducation qui ne peut être que le résultat d'un processus conscient et volontaire. La dimension éducative peut accompagner toute activité, mais cela dépend, bien entendu, du type d'expérience réellement vécue par un sujet face à cette activité. Ce n'est pas la situation en tant que telle qui est secondairement éducative, c'est l'expérience qu'en fait l'individu qui peut avoir un effet éducatif. (Brougère 2005)

Ainsi, il nous apparaît clairement que le LAN est bel et bien lieu d'apprentissage dans le sens où il offre : 1/ Un environnement stimulant qui se prête à l'assimilation de savoirs et savoir-faire à acquérir (affordance) et 2/ une motivation mobilisée par l'activité en question. De même, il y a motivation du joueur dès qu'il se sent : 1/ mobilisé avec curiosité à pratiquer

une activité qui sollicite son intérêt et 2/ capable de développer des objectifs « atteignables » par des efforts raisonnables, qui peuvent d'ailleurs être acquis de façon libre, plurielle et transversale via ce qu'il est en train de faire. En LAN, c'est l'exemple du joueur qui peut apprendre une tactique d'embuscade autant sur un forum (en ligne), qu'un tutoriel, en observant un match en tant que spectateur ou encore en se faisant former par un équipier.

Nous nous plaçons ici clairement dans une posture socioconstructiviste sur laquelle repose une possibilité d'apprentissage fortement liée au « potentiel » de l'apprenant en terme de disposition à apprendre « de façon diagonale diverses notions » et ce à travers une situation ou activité.

« Si le jeu est éducatif ce serait donc d'un point de vue informel, c'est-à-dire comme un effet qui accompagnerait cette expérience sans qu'il soit visé. L'effet recherché par le joueur renvoie au plaisir, mais ce faisant il peut rencontrer, de façon aléatoire, une expérience facteur d'apprentissage. Il s'agit ici d'une forme ludique qui n'a pas été mise en forme éducative ».

Brougère, de par son concept d'éducation informelle, présente finalement une condition intéressante du principe d'apprentissage situé qui souligne l'idée d'activités favorisant des connaissances acquises co-construites par des sujets par ailleurs disposés à en tirer bénéfices.

CHAPITRE V

L'ECOSYSTÈME DU LAN PARTY

5.1 L'organisation derrière le LAN

5.1.1 Le point de vue des organisateurs

Du côté organisationnel, nous présenterons ici un cas d'école type de gestion de LAN party, basé sur le déroulement habituel d'un LAN de grande ampleur au Québec, le LAN ETS, observé sur une période de 5 ans (du LAN ETS 2002 au LAN ETS 2006) et d'après aussi les propos rapportés par Jonathan Marcil, directeur du LAN ETS 2006, et impliqué dans chacun des LAN annuel depuis sa création, dont nous présentons ici un condensé des grandes lignes du déroulement. Basé également sur un document confidentiel de gestion de LAN party, rédigé par (Marcil, 2007), en vue de former les nouvelles équipes de gestionnaires bénévoles en charge de gérer le label « LAN ETS » pour les années suivantes, l'ensemble des données suivantes peuvent servir de guide opératoire à l'attention de tout gestionnaire de LAN Party désireux d'en organiser un : y sont recensés la plupart des étapes nécessaire à une gestion réussie d'un LAN party d'envergure.

L'organigramme ci-après illustre les fonctions et les périmètres d'action des responsables d'une organisation typique d'un LAN de grande envergure, celle du LAN ETS, qui regroupe de nombreux bénévoles et que nous retiendrons sous le vocable de SGLE (Système de Gestion du LAN ETS), référant au Comité organisationnel du LAN du même nom.

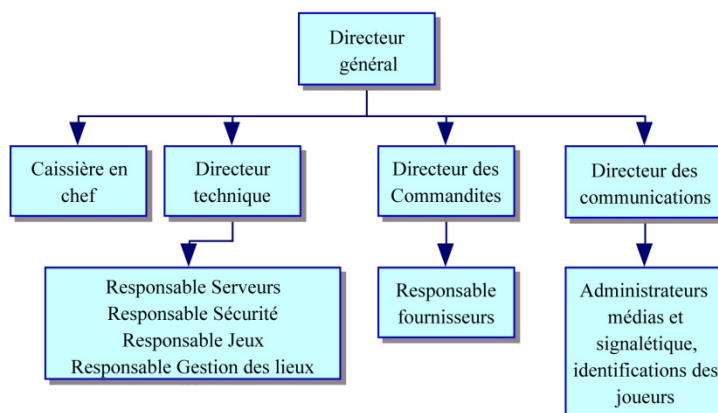


Figure 5.1 Organigramme organisationnel du LAN.

.Chapeautant l'ensemble des activités, considérons d'abord la tête pensante du LAN, qui est son **directeur général**. C'est lui qui en initie l'opération dès le début, en constitue l'équipe et gérant le timing de façon concomitante. Il supervise les bénévoles et manage leurs interactions, de plus c'est lui qui choisit l'ensemble des fournisseurs, et il peut avoir le dernier mot quant aux grandes décisions des tâches qu'il délègue à des comités.

La date du LAN est en général fixée au mois de mars de chaque année dans le cas du LAN ETS et la plupart des LAN se tiennent durant la période scolaire. L'été est en effet évité en raison de la chaleur externe peu compatible avec la saturation d'air provoquée par l'ensemble des ordinateurs, dans des bâtiments fermés sous climatisation, qui est cependant affectée et limitée par la température externe dans ses capacités régulatrices.

L'ensemble de l'équipe dirigeante est ensuite constituée de trois directeurs recrutés pour des missions prédéfinies, qui restent si possible les mêmes d'année en année le plus longtemps possible pour « amortir » leur expérience ainsi continuellement enrichie.

- **Le directeur des commandites** recherche les financements et échanges marchandises qui vont réunir les sponsors majeurs et/ou secondaires. De cette prospection va dépendre la notoriété du LAN car en fonction des budgets réunis, les dotations seront annoncées par voie d'information. A ce stade, c'est le responsable des médias qui va conforter l'évènement
- **Le directeur des médias** va procéder ensuite à la promotion du LAN à travers des actions ciblées vers les cégeps de la province où évoluent les joueurs potentiels. Le lieu

prestigieux de l'évènement à savoir l'ETS, l'école d'ingénieurs très réputée, va servir de faire valoir et de caution technique et financière. L'affichage, les messages sur les adresses méls, les montants des dotations, les systèmes d'élimination, le forum, compléteront la campagne promotionnelle digne d'un lancement de produit marketing. Tout sera scrupuleusement annoncé par voie de communiqués de presse ou de distribution de billets à gagner grâce aux médias, radios, tv et journaux et le nom de la prestigieuse école d'ingénieur, l'ETS.

- **Le directeur technique** intervient ensuite en constituant une sous-équipe réunissant les responsables de la gestion des serveurs, de l'intranet (SGLE), de la réseautique, de l'électricité, de l'affichage numérique sous forme de grands écrans et de la sécurité.

A ce stade prévisionnel de l'évènement, l'opération est globalisée. Elle va se surdimensionner par le recrutement d'administrateurs appelés « **admins** ». Ils proviendront de trois origines différentes; **la première est inhérente au lieu, l'ETS**. Ce seront des joueurs déjà connus et bien référencés dans la communauté des « gamers » de l'école qui constitueront la base, l'équipe de bénévoles et de gestionnaires du LAN, puis **des experts divers nécessaires au LAN parties seront attirés** à l'Interne à L'ETS, par attrait d'une expérience stimulante et de défi, mais aussi lors des démarches de Cégeps, ou lors de visites dans les autres LAN Parties existants. Enfin, **des administrateurs bénévoles extérieurs** trouveront leur place, recrutés à travers les LAN, les messages du net et leur réputation de gestionnaire de tournois.

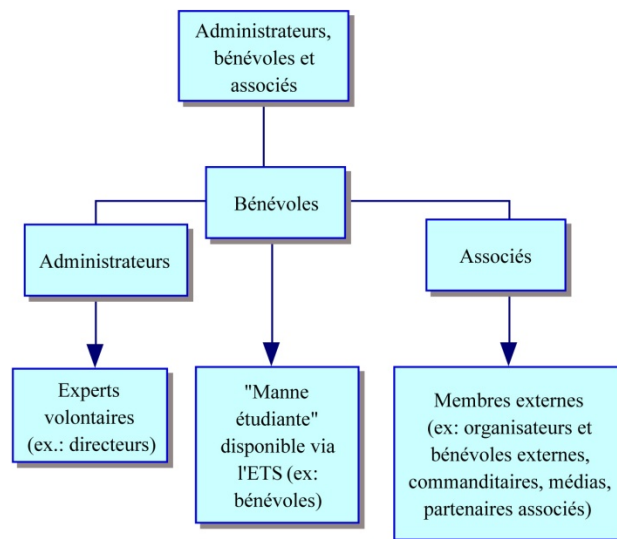


Figure 5.2 Origine des membres participants à la mise sur pied d'un LAN Party.

Le facteur motivationnel du « party », ou événement, nommé à l'interne « fun-factor » est déterminant : les connaisseurs de jeux ne sont pas si nombreux et se « vendent » de LAN en LAN pour le plaisir puis l'intérêt aussi (un peu d'argent, du matériel, de la notoriété, une connaissance pointue des jeux, des tournois, une vraie raison d'être). L'idéal a été pour le LAN ETS d'associer les administrateurs par 2, un Admin ETS et un Admin extérieur afin de préserver l'image de l'ETS d'une part et d'autre part de diffuser des informations à partir de connaisseurs réputés en jeux et tournois. Car le LAN ETS est avant tout un LAN qui se veut élitiste, porteur de notoriété. L'arrière pensée « soyez ingénieur le temps d'un LAN » n'est jamais très loin. Les trois directions vont fonctionner en montée en régime, de quelques heures par jour, l'investissement en temps va très vite devenir un temps partiel continu et un plein temps à mesure que l'on se rapproche de la date.

Dès le prix de l'inscription fixé à partir d'évaluations tenant compte des premières remontées (préinscriptions par le net, prix habituel constaté dans les grands LAN, montant des commandites contractées), les moyens techniques sont annoncés ainsi que les types de tournois, qu'ils s'agissent des jeux, généralement les mêmes de LAN en LAN, l'incontournable Counter Strike Source (version 1.x ancien, CS versus 164 pour Call of Duty II (5 joueurs par équipe), warcraft 377, Starcraft 10, etc.... ou des jeux en consoles. Les nouveautés sont bien sûr présentées, la plupart du temps via les commanditaires venus justement à cette fin, l'idée étant de contenter tous les catégories de joueurs et surtout de leur ouvrir de nouvelles perspectives. L'expérimentation valant commande ! La sélection des jeux est rigoureuse, l'expérience parle en la matière, Counter Strike est l'indispensable jeu où il est possible de faire plusieurs tournois à l'intérieur d'un même LAN avec la certitude de contenter les professionnels avec CS 1.6 et les amateurs avec la version CS source. Pour attirer les accros de jeux de guerre armés, les FPS (fast paced) sont les plus populaires mais ne réunissent que les joueurs individuels, peu nombreux mais un LAN ne peut en faire l'impasse.

Les RTS (*Real Time Strategy*) sont des tournois de dernière minute, faciles à mettre en place s'adressant à des joueurs matures et coopératifs. Ces joueurs sont capables de contrôler plus de 150 personnages au lieu d'un seul avatar (par exemple sur Stracraft, warcraft III etc.).

Les jeux en console sont présents, placés à l'écart et ne concernent pas les tournois. Ils font figure d'animations destinées à déstresser les joueurs et à leur procurer des moments de relaxation. Dance Dance Revolution, Guitar hero, jeux de course avec volants, xbox, nintendo, playstation sont parmi les plus utilisés. Tous les jeux annoncés font la notoriété ou non du LAN. Leur affichage est une chose, mais leur gestion sur place en est une toute autre qui nécessite des administrateurs expérimentés réputés, car les joueurs sont exigeants et à plus de 90 % candidats à en découdre entre eux pour un seul but : gagner; car qui annonce jeux, dit prix. L'évolution a été constante de LAN en LAN depuis 2002, la montée en puissance des prix s'est faite par la dotation des commanditaires qui au début participaient sous forme de lots type matériel d'environ 1000 à 1500 dollars, puis de lots mixtes (matériel et argent), pour arriver à des investissements de plus de 15000 dollars en 2006, pour le commanditaire principal du LAN ETS. Le tournoi le plus doté et couru demeure Counter Strike, joué en équipe de 5 joueurs (choisi comme tournoi principal par près de 80% des participants d'un LAN).

Le tableau suivant résume l'évolution des dotations en prix, du nombre de participants et des détails divers sur la tenue des LAN ETS 2002 à 2006

Tableau 5.1 Tableau historique comparatif des spécifications des LAN ETS (2002-2006).

Nom du LAN	LAN ETS 2002	LAN ETS 2003	LAN ETS 2004	LAN ETS 2006
Nombre d'inscrits	384	567	859	957
Nombre réel de participants	213	324	461	581
Membres VIP/Staff	38	18	20	27
Dates	10, 11 et 12 mai 2002	23, 24, 25 Mai 2003	19, 20, 21 mars 2004	24, 25 et 26 mars
Coût de l'entrée	30\$ et 40\$ à la porte	45\$ et 55 \$à la porte	40 \$ et 50\$ à la porte	40\$ et 50\$ à la porte
Performances réseautiques	100 Mo/s par joueur, accès Internet, serveurs publics.	100 Mo/s par joueur, accès internet, réseau du Risq	100MBits, accès à Internet haute vitesse ; Réseau du RISQ	CISCO 100MBits, accès à Internet haute vitesse de la lumière. Réseau du RISQ, adresses IP propres
Tournois et prix annoncés	Counter-Strike 5v5 750\$, Counter-Strike 2v2 300\$, Quake III 1v1 150\$, Unreal Toumament 1v1 150\$ et Starcraft 150\$.	Unreal Toumament 2003 1v1 500\$ et 4v4 1000\$, Counter-Strike 5v5 1000\$, WarCraft III 2v2 750\$.	Unreal Toumament 2003 2v2 500\$, Call of Duty - 5v5 750\$, Raven Shield 4v4 660\$, America's Army 5v5 650\$, Counter-Strike 5v5 1250\$, WarCraft III 1v1 250\$.	ESWC Counter-Strike 1.6 5v5 3500\$, Counter-Strike Source 5v5 2000\$, Call of Duty 2 5v5 1500\$, Battlefield 2 5v5 1500\$, ESWC Quake 4 1v1 750\$, ESWC Warcraft III 1v1 750\$
Autres jeux supportés	Ghost Recon, Medal of honor, RTCW	Battlefield 1942, serveurs dédiés de 64 joueurs, Rainbow Six Raven Shield	Battlefield 1942	Starcraft, Rainbow Six Raven Shield
Montant total des prix	1500\$	3250\$	4060\$	10 000\$
Prix matériels	2 consoles de jeu Xbox de Microsoft	10 combos Intel P4 2.8ghz CPU-motherboard (valeur de 1000\$ chacun)	Un ordinateur complet Intel/ATI, 10 motherboard DFI + 10 CPU Intel + 7 Cartes ATI et des produits variés.	Un ordinateur complet CIPC, 10 motherboard DFI + 10 CPU Intel + 7 Cartes ATI, et matériel divers.

D'une façon constante, chaque tournoi type CS propose un gain de plus ou moins 750 dollars, sur la base de 37 dollars par joueur, et chaque tournoi est laissé à la discrétion de son

administrateur. Les tournois, leur dotation ainsi que leur règlement (autorisé, considéré comme tricherie, etc.) sont annoncés sur le site web du LAN avec le nom de l'administrateur qui précise également le système d'élimination qui sera mis en place. D'où la nécessité d'encadrer les tournois par des administrateurs expérimentés et connus.

Outre le site web, un forum de discussion accompagne tout LAN. Y sont échangés commentaires et dialogues sur la composition des équipes s'effectue à partir de ces échanges où les joueurs peuvent ne pas se connaître physiquement mais uniquement à partir de leur pseudonymes et s'associer. Dès les équipes composées, les noms des joueurs sont enregistrés soit sur place au moment de l'ouverture du LAN soit en amont par inscription en ligne, formule idéale mais pas encore généralisée. Ils constituent la base de données qui alimentera l'engin du tournoi. Chaque équipe a son leader. L'élimination des joueurs et de leur équipe est un événement déterminant. Le système le plus souvent employé est la double élimination (chaque joueur ou équipe a droit à deux éliminations avant d'être contraints de sortir définitivement). Le logiciel ESWC en 2006 fut employé lors du LAN Ets car complètement automatisé et pas sujet à contestation. Le gain de temps pas négligeable permet au LAN de proposer plus de tournois, donc toujours plus d'inscrits et de dialoguer en temps réel avec les équipes.

À l'ouverture du LAN ETS, le jour dit et selon l'horaire annoncé sur le site Web de l'événement de longue date (entrée et installation des joueurs à partir de 10h, premières éliminations le samedi de midi à minuit, cercle des finales le dimanche jusqu'à 15h, puis remise des prix), les joueurs sont accueillis à l'entrée du LAN par des caissières, au moins 4 filles en général, une forme de coutume sexiste qui prétend que les filles sont plus avenantes et commerciales que les garçons. Leur responsable est donc une fille qui rend directement compte au directeur général de l'état financier de l'avancée des paiements. Chaque joueur se voit remettre un bracelet d'identification autour du poignet aux couleurs du ou des commanditaires. Certaines années, il s'agissait de lanières aux couleurs d'un commanditaire tel que Intel en bleu ou noire pour les RISQ. Ces lanières ont été abandonnées car elles déchiraient les cartons d'identification.

L'inscription faite et le joueur badgé, il est ensuite confié à un administrateur placier qui va aller lui désigner sa table et sa chaise numérotée préprogrammée selon des zones qui

dépendent des engagements aux tournois proposés dans un temps calculé afin de ne pas créer de congestions toujours décourageantes lorsque l'on sait que les joueurs transportent leur matériel, généralement très encombrant avec fils et câbles en bandoulière et le matériel lourd dans un chariot. L'attente est de toute façon bien réelle (de 1h à 3) malgré les efforts déployés en espace, en sourire, en dialogue, en renseignements divers et variés par les administrateurs désignés à ce stade de l'engagement. C'est le premier contact avec les joueurs, il est primordial pour éviter d'inévitables frustrations ou mauvais commentaires. L'engagé rejoint ses coéquipiers qu'il connaît ou découvre physiquement pour la première fois, soit qu'ils se sont co-optés, soit qu'ils ont été tirés au sort. En général, il est installé sur une table de 5 pieds, voire 2 joueurs sur des tables de 6 pieds et 3 sur celles de 8 pieds louées en gros, de qualité irréprochable pour ne pas « accrocher » la souris ou stables car toute table qui céderait sous le poids endommagerait un matériel d'une valeur de 4 à 5000 dollars et engagerait les responsables du LAN. Pour mémoire, en 2006, 12 tables 6x30 pieds à 7dollars TTC et 165 tables de 8 X 30 ont été louées avec assurance bris.

Les principales règles et codes applicables d'espacement mobilier, qui doivent respecter des considérations à la fois ergonomiques et de sécurité, sont les suivants :

- 7 pieds d'espace vide devant les portes
- 1m2 par personne assise
- 2mètres minimum d'espace entre les rangées
- 0.40 m d'une table au dossier de la chaise
- 1.1 m d'un dossier de chaise à un autre

Le périmètre de la salle est découpé en plan présentant les zones d'activités du LAN.

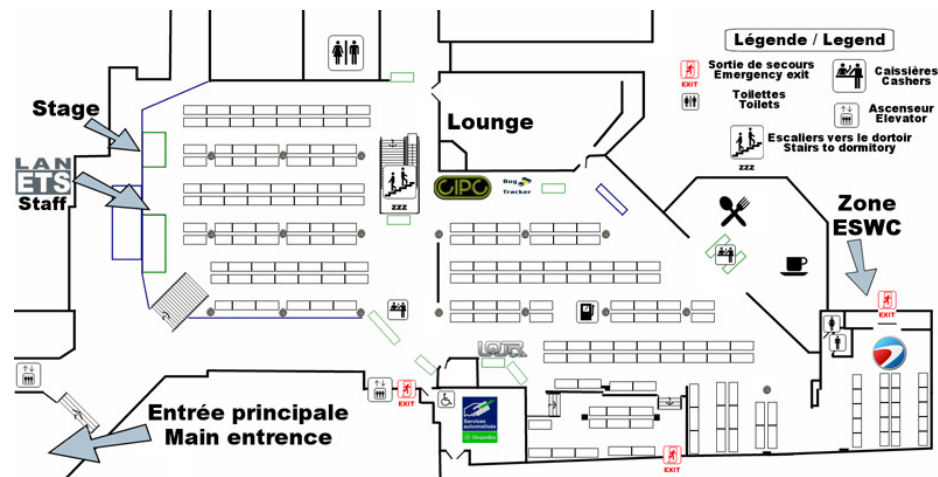


Figure 5.3 Plan de la salle du LAN TS 2006 par zones d'activités.

Les fournisseurs, sont de deux ordres, et basés sur une philosophie simple, soit payés sur le budget du LAN, donc choisis par le directeur général du LAN, en accord avec les 3 sous-directeurs; il s'agit des indispensables fournisseurs d'électricité (un LAN est un très gros consommateur d'énergie électrique et l'objet est zéro panne du début à la fin), les locations de tables, chaises, bureaux et locaux qui ne peuvent pas sponsorisés l'évènement, car il n'y'a rien à échanger ou encore et depuis 2003, soit des commanditaires qui trouvent un intérêt commercial à être présents sur les lieux. Il s'agit par exemple de Cisco, équipementier réseau qui fournit d'années en années des switches haute performance, impossibles à acheter en raison du coût non amortissable pour deux journées seulement et qui bénéficie d'une présence visuelle forte; ou encore le fournisseur d'accès à internet très haut débit RISQ.

En dernier lieu, et en cas d'absolu besoin, il est possible de contracter le savoir faire de la LQJR, dont les équipements sont performants, disponibles et bien encadrés, mais le risque est de se faire phagocyter par elle ce qui a toujours été écarté dans le cadre de l'organisation du LAN Ets. Plus récemment, le LAN Ets s'est transformé en LAN Ets du département de génie logiciel et des TI. Le reste fut réglé sur facture (locaux, bureaux, toilettes, etc...). Quoi qu'il en soit, la volonté des organisateurs du LAN était claire dès le départ afin d'éviter toute forme de contentieux post événementiel en proposant des contrats professionnels rédigés par avocats.

Les commanditaires : majeurs ou partenaires sont ceux que le joueur voit et devra voir deux jours durant. Il s'agit des partenaires qui fonctionnent en échange; ils apportent soit un savoir faire type médias (Astra média), soit du matériel performant propre aux jeux appelé

« hype factor », soit du matériel trop cher pour être acheté comme Cisco ou un mixe entre argent et matériel. A son tour le LAN propose une prestation sous forme de présence visuelle par voie d’affichage, par bannières, par visuels sur les bracelets d’entrées, sur les écrans LCD, dans les messages repris par les médias. Le must est bien sûr les remises de prix lors de la finale, source d’images et de retransmission où le commanditaire majeur prend toute sa place. Trois stars s’exposent alors : le vainqueur, le commanditaire qui remet le prix, chèque, matériel, etc. et le directeur général du LAN. Les commanditaires se classent par ordre d’importance, le commanditaire principal est celui qui investit le plus, Intel par exemple en 2003 apporta 10000 \$ en prix (10 CPU motherboards à 1000 \$ pièce, puis vint chaque année avec plus d’apports entraînant avec lui des commanditaires secondaires tels que vidéotron. Le commanditaire principal ne se vend jamais moins de 10000 \$ et se négocie 6 mois avant l’évènement, celui de dernière minute, toujours secondaire 5000\$; il peut même proposer de prendre le nom du LAN, comme en 2006 où le LAN Ets s’est appelé Vidéotron LAN Ets 2006, c’est que l’on appelle un « name branding ». Il doit être convaincu de la valeur recherchée, sinon des commanditaires de dernières minutes proposent souvent des dotations dérisoires par manque d’expérience. Ce fut le cas de Bell en 2006 qui voulait bien participer contre une dotation considérée par les organisateurs comme dérisoire (2000 \$), prenant une forme inenvisageable de partenariat privilégié, avec un fond insuffisant en regard de l’importance de leur nom, le montant offert et les besoins réels de l’évènement. Par ailleurs, les « gros » commanditaires envoient toujours leur personnel qualifié pour gérer leur sponsoring, la société DFI en 2004 a fait venir des États-Unis une femme pour couvrir toute la fin de semaine; idem pour Ubisoft Montréal, Bawls, Cipc et Bug-tracker, même si leur partenariat est modeste.

Le budget d’un LAN s’établit dans ses grandes lignes comme suit :

Tableau 5.2 Budget typique d’un LAN commandité.

Revenus <u>Entrées :</u>	Dépenses <u>Sorties :</u>
Prix d'entrée au LAN multiplié par le nombre de participants	Coût des équipements, locations et fournitures.
Commandites Montant cumulés des frais d'entrées et préinscriptions sur place	Location de tables (transport inclus) Gilets des officiels et cartons d'identification des joueurs Fournitures de bureau.
	Bracelets d'identification Repas des officiels Remerciement commandites Varia (représentation, publicité, etc.)
	Frais indirects ETS Service de l'équipement
	Prix de tournois de : Counter Strike 5v5 Counter Strike Source 5v5 Quake 4 1v1 WarCraft3 1v1 Call of duty 5v5 Battlefield 1942 Gran Turismo Starcraft
	Dettes, investissement et autres Frais institutionnels du comité organisateur

Au final, les gagnants ont l'obligation de se laisser photographier devant les bannières, logos et matériels des commanditaires. Ici on rentre dans l'aspect communication et gestion des médias du LAN. Il s'agit aussi de partenaires même s'ils n'offrent ni argent ni matériel. Leur présence est majeure, elle va attirer les commanditaires de renom ; elle va véhiculer le nom du LAN et ce n'est pas seulement 500 personnes qui verront le nom du LAN mais tous les lecteurs, spectateurs et auditeurs des journaux, Tv, et radios. Ils prennent une place tout aussi importante que les partenaires majeurs, car généralement le partenariat s'organise non seulement autour de spots radios ou tv de 10 à 30', alimentés par des images d'archives des anciens LAN Ets contre des billets d'entrées gratuits mais s'articulent autour de communiqués de presse de type ci-dessous :

Communiqué de presse pour diffusion immédiate :

« Le LAN Party le plus populaire au Québec est de retour ! Les 24,25 et 26 mars prochain, 450 joueurs sont attendus durant 48heures consécutives au LAN Party de l'école de technologie supérieure à Montréal, le LAN ETS ! »

De façon plus confidentielle, on assiste à la présence dans les LAN de journalistes, d'animateurs de radios vedettes, et parfois de chercheurs, lesquels sont plutôt des visiteurs mais parfois même des joueurs.⁸⁰

Outre ces références d'ordre ludique, il convient de donner quelques détails sur ce qui, au fond prend assez peu d'importance au moment des jeux, tournois et finales tant la pression est grande, mais qui aura focalisé jusque l'attention et les efforts des gestionnaires. Il s'agit de l'environnement dans lequel les joueurs vont vivre, c'est-à-dire manger, boire, dormir, se laver et également s'exprimer. L'analyse de cette vie prend toute son importance quand on sait qu'elle est jugée mineure par les intéressés. Le joueur de base se contente de très peu.

Des détails anodins peuvent engendrer de vraies catastrophes comme la montée intempestive de la température ambiante, la norme est que la température extérieure ne dépasse celle de l'intérieur, c'est-à-dire 22°. « Trop d'éclairages tuent l'éclairage », pour citer Marcil, car le confort visuel des joueurs consiste en une lumière basse, plutôt sombre, où l'écran est la principale source de visibilité. Quant aux fenêtres, elles deviennent de vrais handicaps quand le soleil inonde les joueurs lui faisant face, aussi sont-elles le plus souvent couvertes pour l'événement.

Des règles constantes sont imposées concernant la nourriture et les boissons, car elles ne doivent pas cohabiter sur les tables au milieu des câbles, prises de courants, claviers et autres. Les *grunts* sécurité sont là pour rappeler les consignes. Une cafétéria est toujours disponible à cette fin, une entente est généralement prise par les organisateurs avec les gestionnaires catering de l'école. Les douches et dortoirs, sont en nombre et attribués sur réservation à l'inscription. Pour les débordements et désaccords, ils ont lieu en général quand les joueurs sont éliminés ou la fin du LAN quand la fatigue a pris le dessus. La frustration exacerbe les comportements. C'est là qu'interviennent encore les admins, les mêmes qui, pendant deux jours, ont assuré toutes les tâches majeurs. Le but est de faire respecter l'esprit sportif demandé

⁸⁰ On pense à l'événement médiatique organisé du « *Choc des Titans* » tenu lors du LAN ETS 2004, lorsque Astral Média fit projet pendant toute la fin de semaine du LAN de réaliser deux ou trois émissions de 30 minutes, et un spot l'annoncer sur l'antenne de Canal Z Télé toutes les 15-30 minutes. L'émission montrait des animateurs vedette en train de s'affronter en tournoi sur Counter Strike dans le LAN ETS. Des émissions «d'après événement» eurent aussi lieux sur Z (à l'émission *La Rechange des Nerds*, notamment) et sur Musique + (à l'émission MNet). Le tout donna au LAN ETS une popularité immense pour un événement du genre, et ce au travers tout le Québec.

à chacun. Et ne jamais oublier la boîte à suggestions, celle qui vous dira ce qui a été apprécié ou pas. Source d'indications, elle proposera pour l'avenir de nouvelles méthodes, corrections, attractions et tournois, car la seule motivation constante d'un LAN party, c'est de jouer le plus souvent possible, et en ce sens, la motivation étant le plus souvent les prix à gagner, il est intéressant de voir que la courbe de fréquentation des LAN augmente avec celle des prix en argent qui y sont offerts.

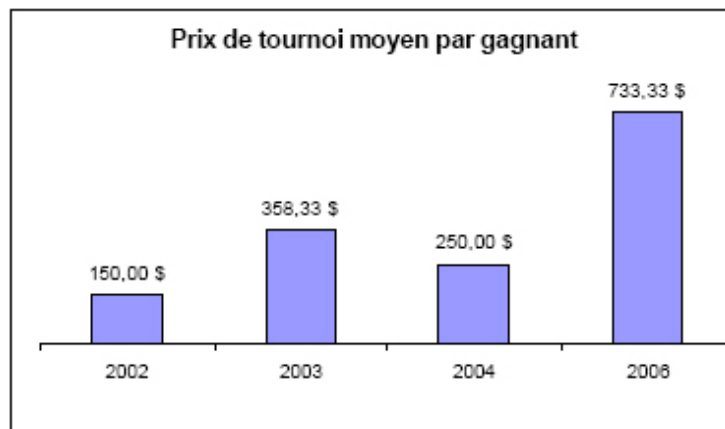


Figure 5.4 Évolution du montant des prix de tournoi moyen distribués par gagnant.

En résumé, voici la formule gagnante pour assurer la réussite d'un LAN de grande envergure, inspirée de l'énoncée qu'en fait Marcil (2006), dans son document confidentiel « LAN ETS - Guide de l'organisateur Version 1.2 » (Marcil, 2006)⁸¹. Il peut être présenté comme une pyramide des priorités à suivre.

⁸¹ Ce document confidentiel est consultable sur demande seulement auprès du comité organisateur du LAN ETS.

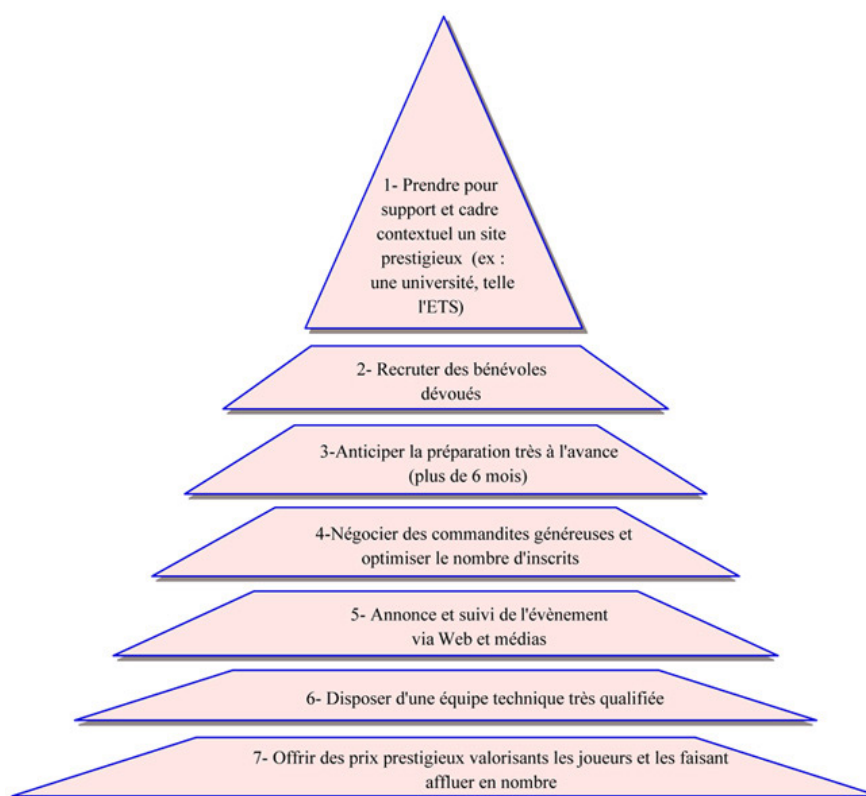


Figure 5.5 Formule gagnante des priorités organisationnelles pour un LAN d'envergure.

5.2 L'approche systémique appliquée au LAN party

Les schémas suivants présentent une vision morcellaire puis globale du LAN party, à travers chaque dimension humaine, institutionnelle ou technique qui le décompose en sous-systèmes présentés d'abord indépendamment, puis agencés et prenant place dans un « tout » (schéma 5.12 et 5.13). On y découvre les sous-systèmes du joueur, de l'équipe, du jeu (inférant les gestes et mondes virtuels) comme du comité organisateur structurant l'ensemble (schémas 5.6 à 5.11 et 5.14). En rendant compte de la complexité de l'ensemble et des multiples considérations dans un LAN, on voit comment ces diverses facettes s'imbriquent pour composer un écosystème où se lisent les rapports qu'entretiennent système et sous-systèmes entre eux et avec leur environnement externe (public, institutions) ou internes (joueurs, réseaux et objets du LAN). Nous offrons donc un panorama visuel de ce qui « fait lien » en LAN, tant en virtuel qu'en actuel, toute la mécanique des implications entre système et sous-système qui s'agencent et composent cet événement humain et technologique unique.

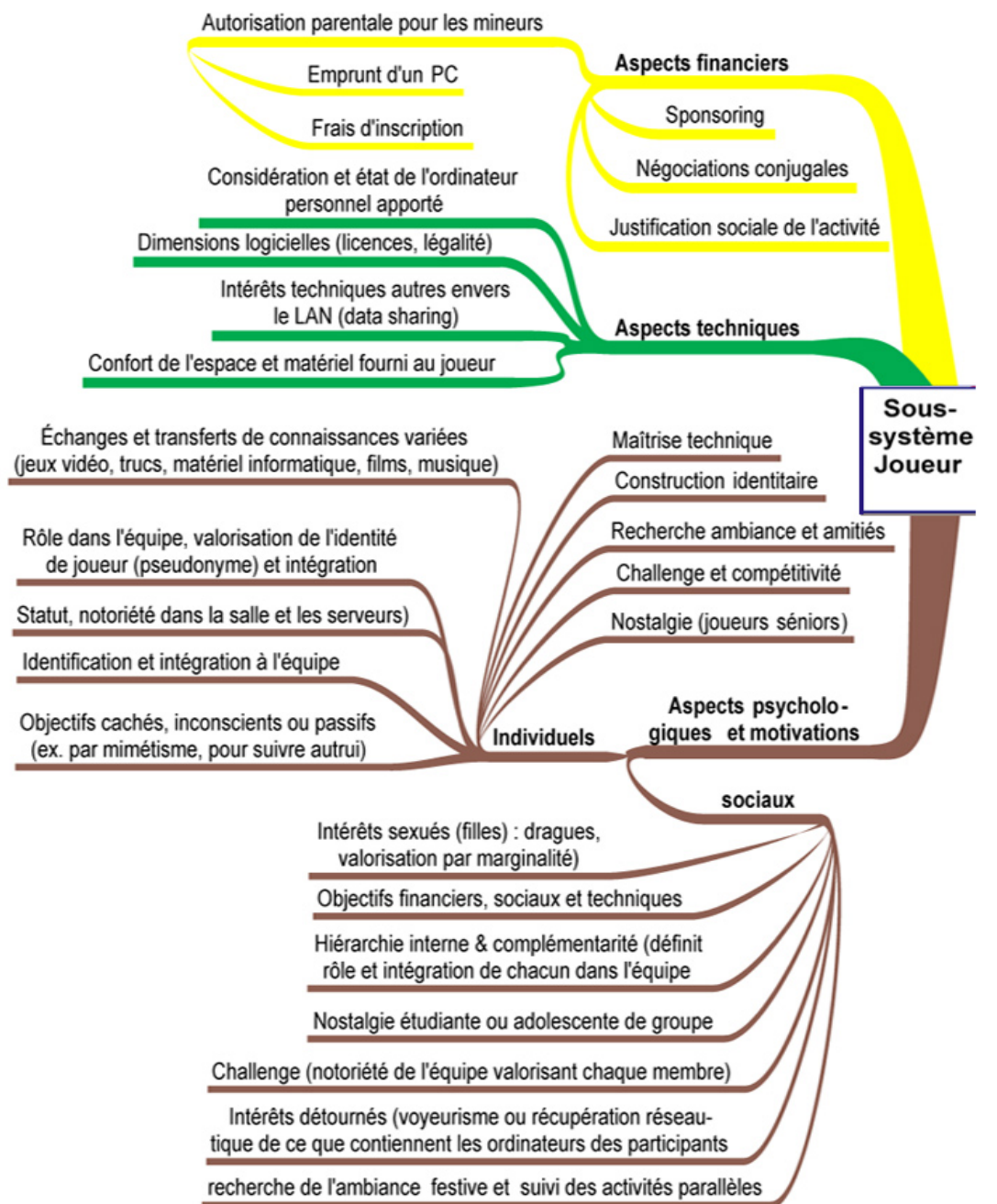


Figure 5.6 Le sous-système du joueur et ses enjeux en contexte de LAN party (section gauche du schéma).

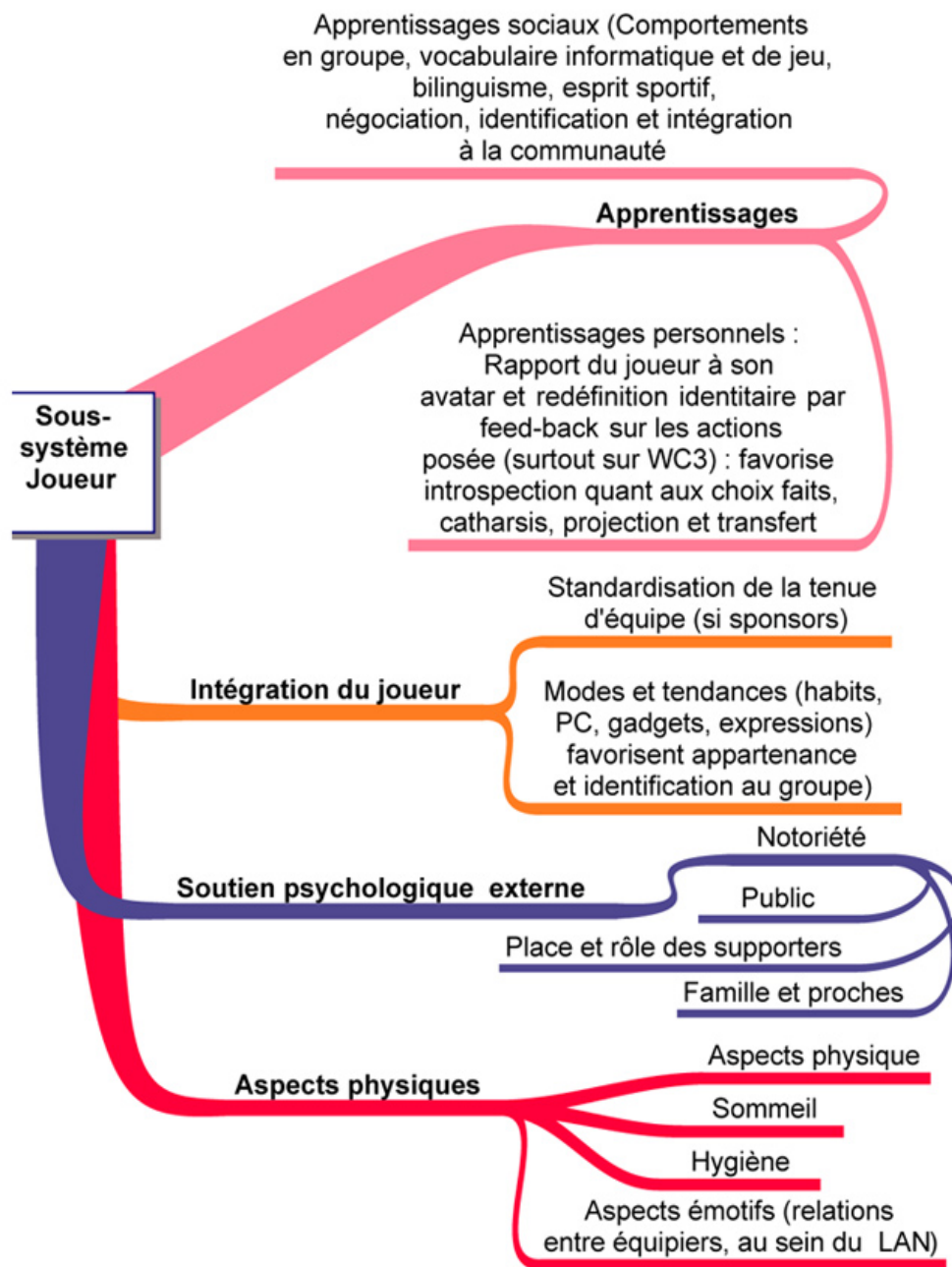


Figure 5.7 Le sous-système du joueur et ses enjeux en contexte de LAN party (section droite du schéma).

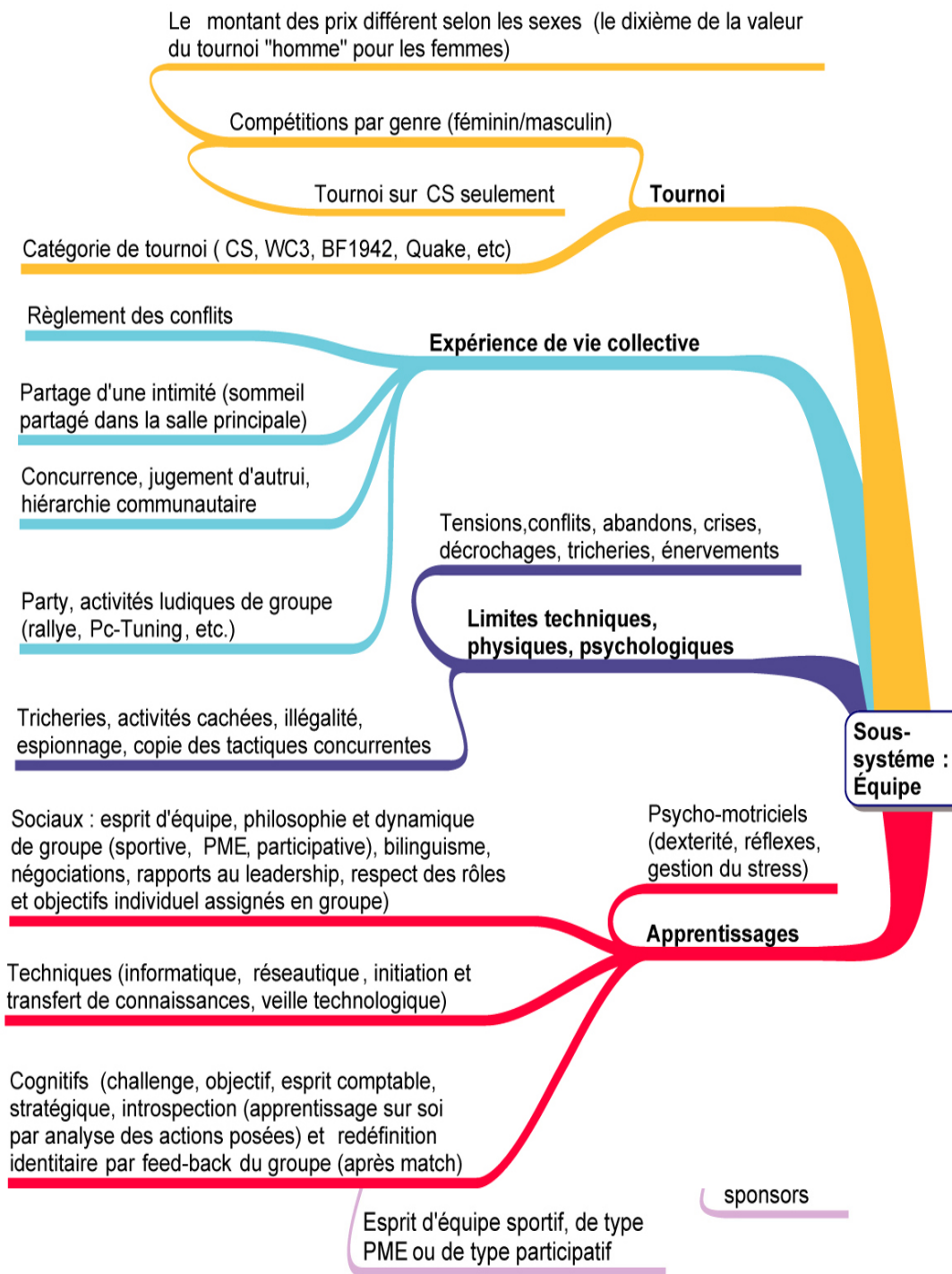


Figure 5.8 Le sous-système de l'équipe au sein du LAN et ses enjeux (section gauche du schéma).

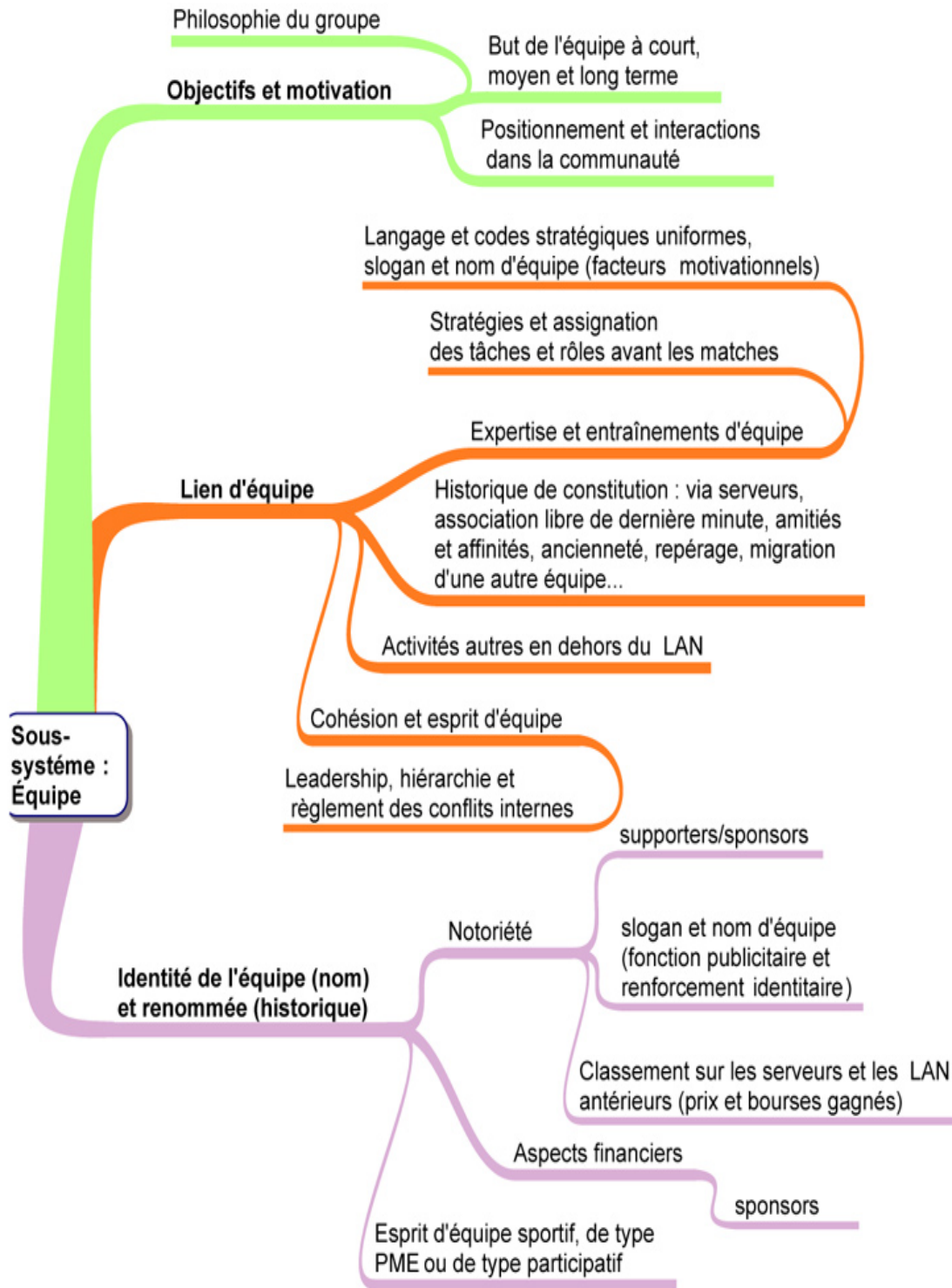


Figure 5.9 Le sous-système de l'équipe au sein du LAN et ses enjeux (section droite du schéma).

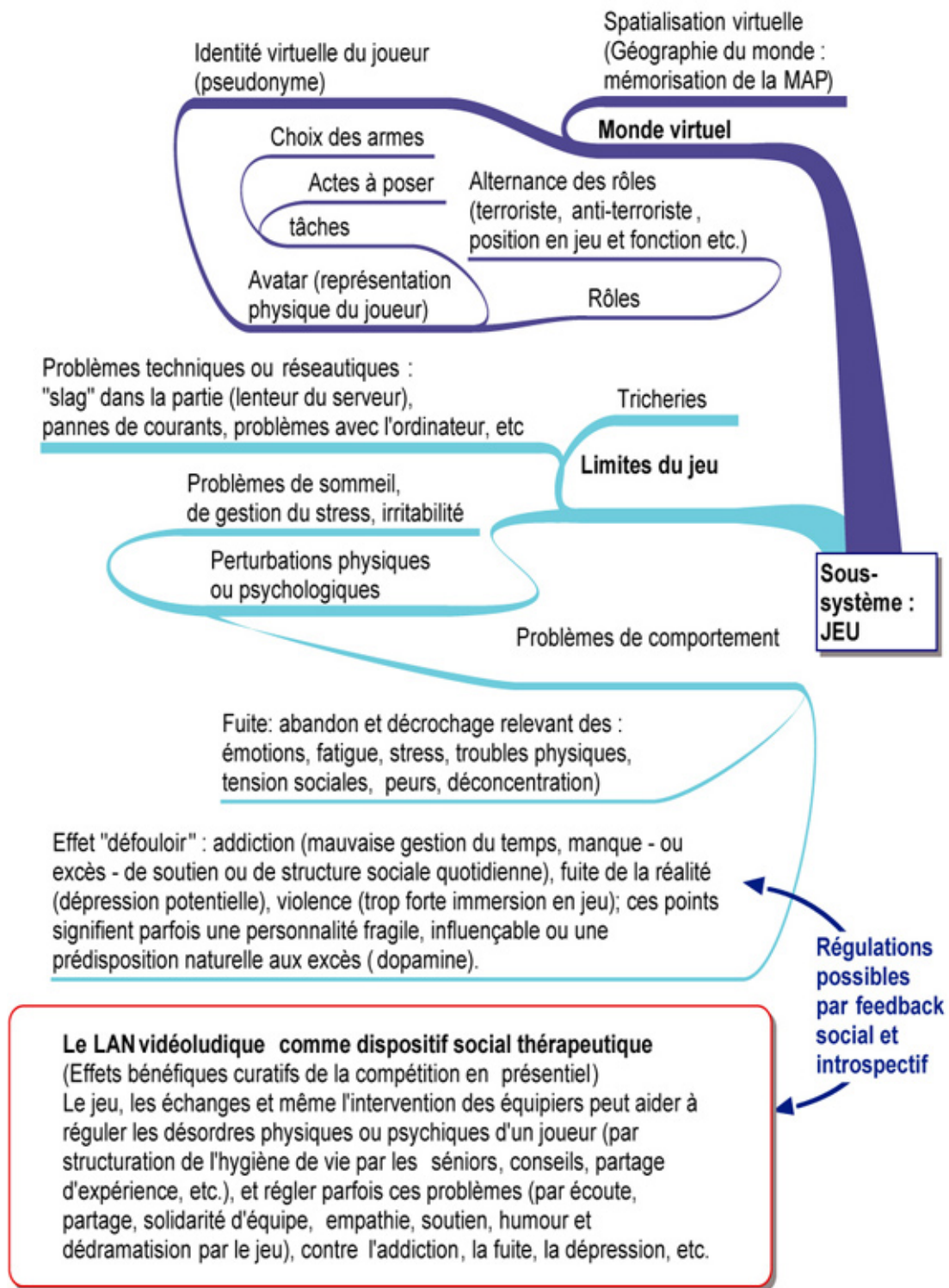


Figure 5.10 Le sous-système « jeu » et son impact sur le joueur (section gauche).

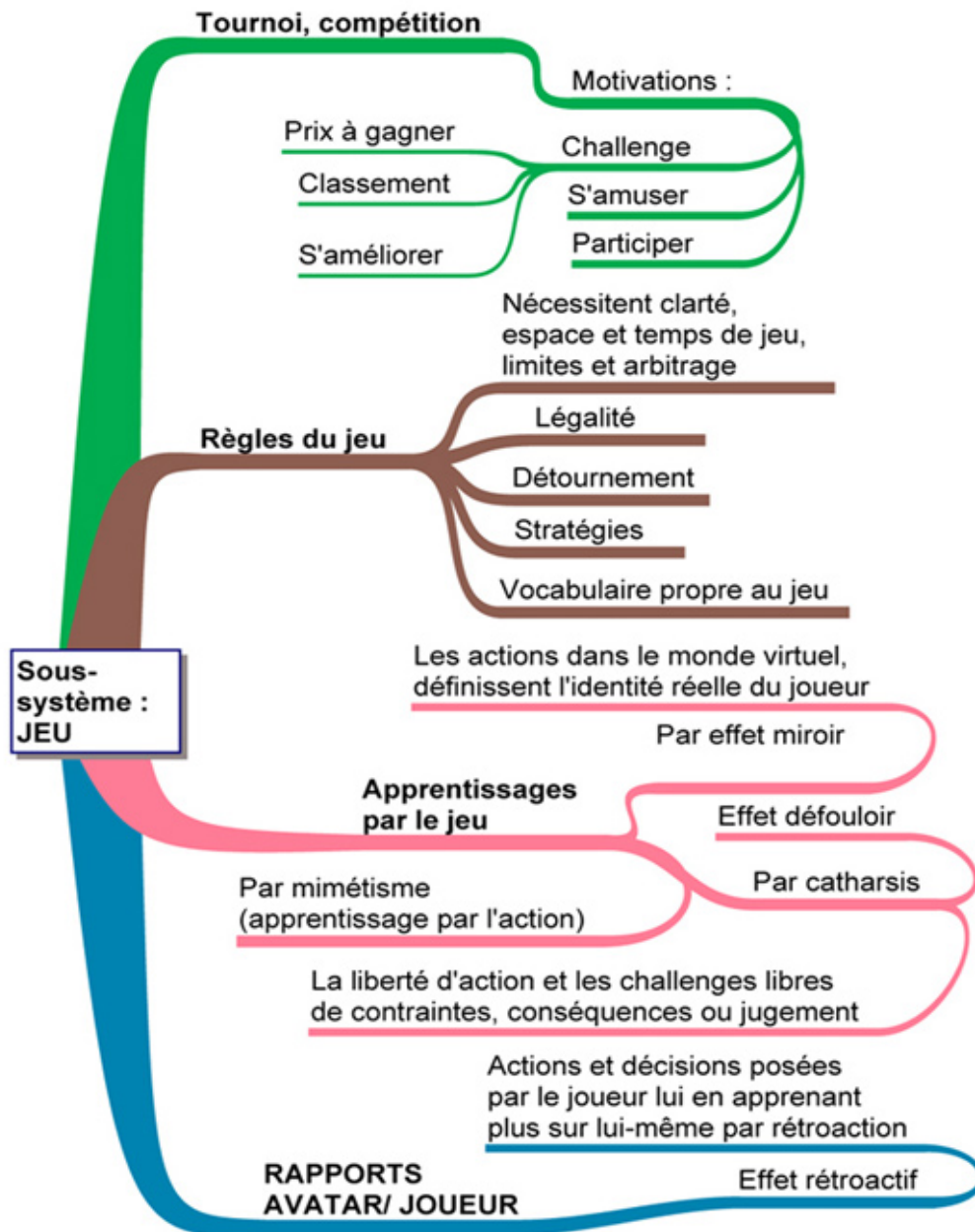


Figure 5.11 Le sous-système « jeu » et son impact sur le joueur (section droite).

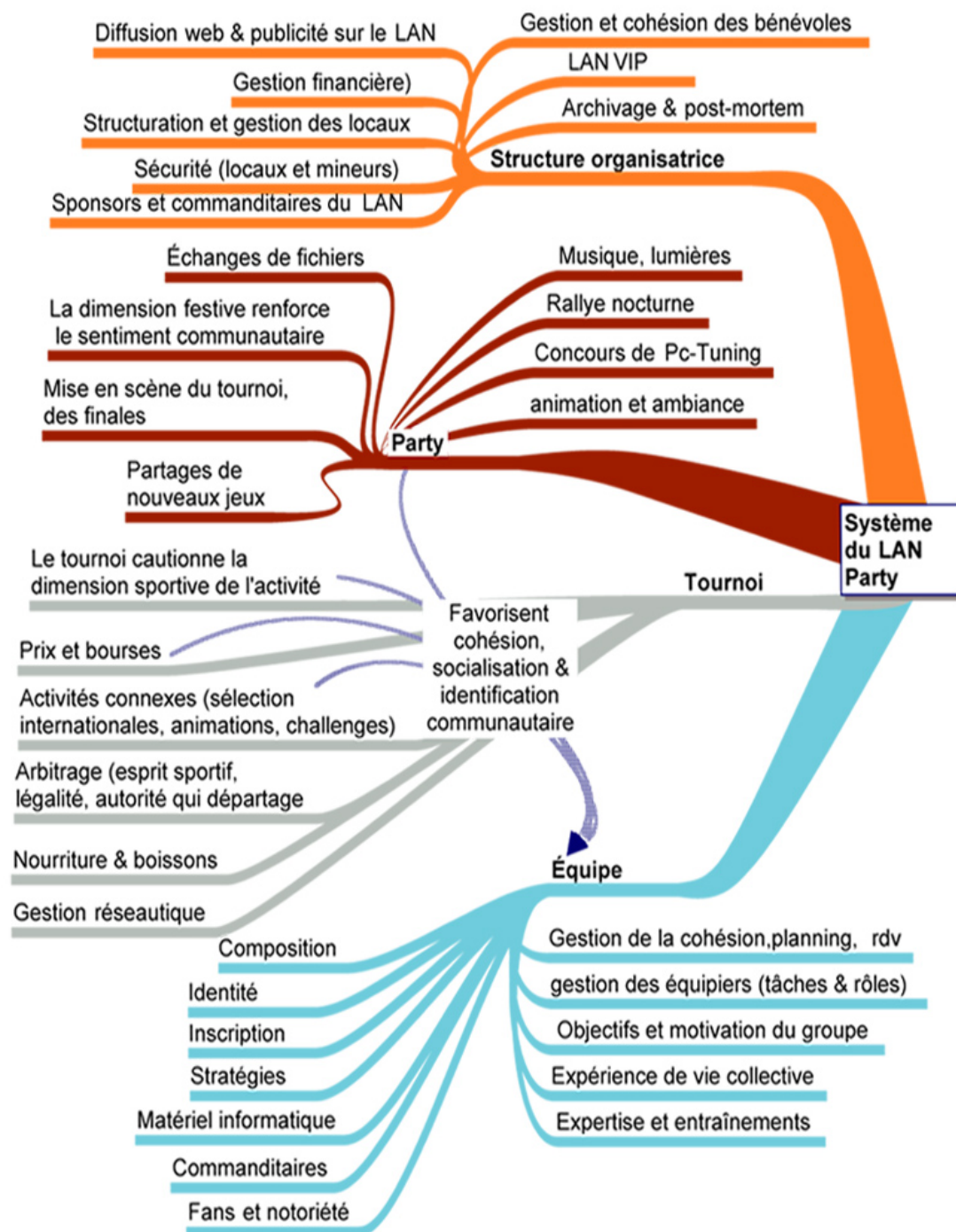


Figure 5.12 Organisation systémique générale du LAN party (section gauche).

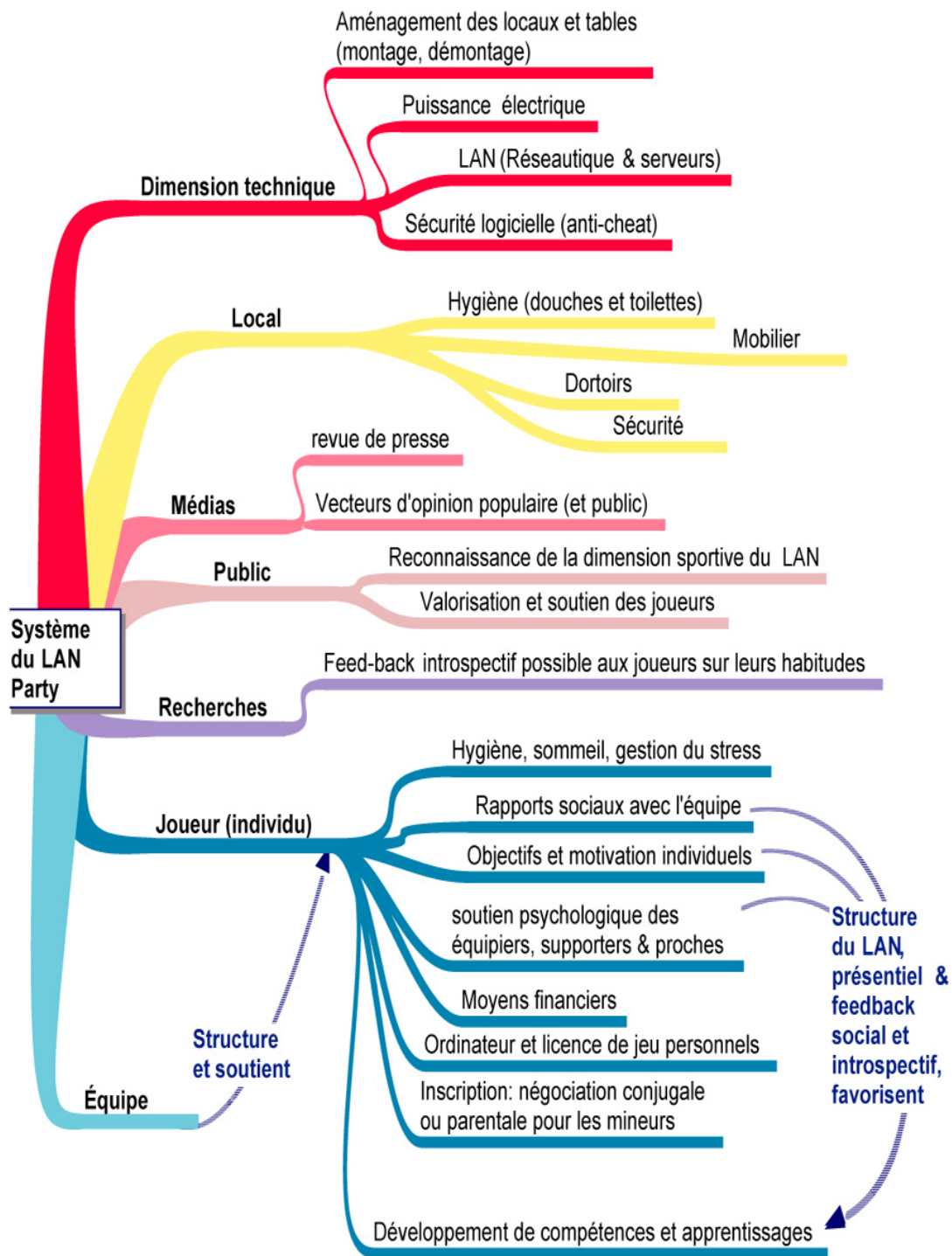


Figure 5.13 Organisation systémique générale du LAN party (section droite).

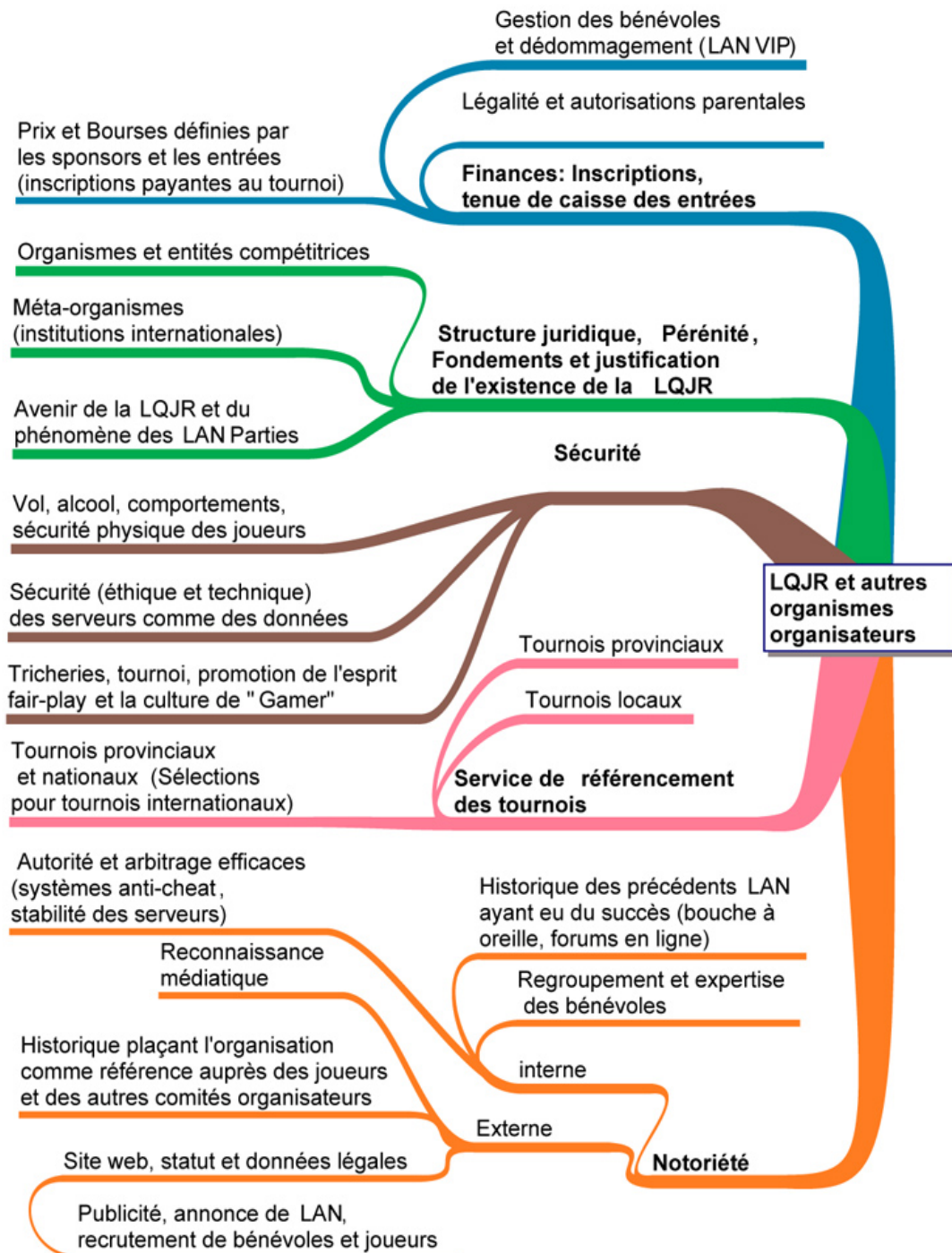


Figure 5.14 Le sous-système du comité organisateur du LAN et ses impacts sur les instances d'un LAN party.

5.3 Pertinence et principe de la Théorie de l'Activité (T.A.)

Notre objectif est de superposer la structure articulatoire que présentent les modèles de la théorie des systèmes et de la Théorie de l'activité à la pratique du LAN. Nous obtiendrons grâce à eux un système de lecture de notre terrain à la fois structuré et complet, mettant d'une part cette théorie à l'épreuve tout en nous permettant de la compléter éventuellement.

La théorie de l'activité, en permettant autant d'appréhender les interrelations entre ses parties articulées (sujets, objets, communautés, médias, etc.) qu'en terme de cycles spatio-temporels, offre l'avantage d'une vision structurée et synthétique pour mieux comprendre la communication à l'œuvre dans un LAN, via des niveaux de lectures macro et micro, dits « niveaux intégrés » à cette activité. On pourrait donc dire que la théorie de l'activité nous servira ici, pour mieux saisir la globalité du jeu vidéo en réseau dans un cadre de rencontre compétitive, de « cadre d'analyse de l'expérience ordinaire », pour emprunter le terme propre à Goffman dans sa micro-analyse des interactions quotidiennes.

5.3.1 Définition de la TA

Pour présenter brièvement l'approche et la pertinence de la théorie de l'activité en rapport avec notre sujet, nous la définirons comme une forme d'analyse systémique du jeu en réseau, révélant la communication et l'apprentissage qui s'opèrent à travers un système complexe composé de relations entre artefacts, sujets, objets.

« Un système est un ensemble de composantes qui, sous l'effet d'un stimulus, génère une réponse (DeCarlo, 1989) et dont les actions sont orientées vers un but commun (Romizowski, 1996). Un enseignant et les apprenants qui composent une classe peuvent être vus comme un système, chaque individu étant un sous-système ou composante dont les actions sont orientées vers le développement de nouvelles connaissances. » (Basque, 1998).

La TA s'appuie sur les travaux de théoriciens soviétiques du début du siècle. Elle s'inscrit dans la lignée des approches socioculturelles en communication.

"Activity theorists argue that consciousness is not a set of discrete disembodied cognitive acts (decision making, classification, remembering), and certainly it is not the brain; rather, consciousness is located in everyday practice: you are what you do." (Nardi, 1996)

La TA stipule que nos actions s'inscrivent dans une "matrice sociale" composée tant d'individus, que de communautés et d'artéfacts. Le contexte est un facteur clé pour rendre compte d'une activité selon cette théorie qui le systémise. Aussi, les objets étudiés sont des systèmes complexes et non des individus. En effet, quand on s'intéresse aux individus, on met l'accent sur les représentations extérieures, tandis que si l'on s'intéresse à un système, on étudie surtout les processus de médiation et d'internalisation des artéfacts. Ainsi, pour Nardi par exemple: "The cognitive system is something like what activity theorists would call an activity" (Nardi, 1996).

5.3.2 Procédures opératoires

Il y a trois niveaux d'activité, soient l'action, l'opération et l'activité elle-même, selon un des auteurs majeurs de cette théorie, Leontiev (1981). L'activité est liée à un but recherché et conscient qui implique des actions. "An activity is a form of doing directed to an object, and activities are distinguished from each other according to their object". (Kuutti, 1996)

Les actions sont quant à elles le fruit d'opérations (que l'on peut voir comme des procédures de mise en œuvre faites d'étapes successives) inconscientes car devenues naturelles (on dit ici « internalisées »). "Actions have both an intentional, orientational aspect (what is to be done) and an instrumental aspect (how to do it: anticipated plan and general method to reach intermediary goals)" (Linard, 1994)

L'action est liée à l'opération, puisque la première est permise par la seconde. L'activité par contre est reliée à une motivation poursuivie, plus globale, composée d'actions visant un but simple lui-même permis par la mise en place d'une opération incarnant les conditions nécessaires à sa réalisation. Engeström (1987), va quant à lui apporter un terme majeur qui est la communauté. Selon lui, elle naît dès lors que l'individu n'est plus seul et se définit comme l'ensemble des individus qui partagent le même objet (ou la même motivation). Quand l'action devient opération, le sujet s'occupe d'actions plus complexes. Si la procédure d'une opération a changé, elle redevient action et peut être réorientée ou adaptée à de nouveaux contextes⁸².

⁸² Il y a ici un lien à faire avec le processus de compilation décrit par Anderson (1992) dans son modèle ACT. La théorie cognitive de l'ACT, basée sur les procédés mémoriels, stipule que les connaissances

Aussi, un concept important de la TA est celui d'organe fonctionnel, issu de Leontiev (1981 in Kaptelinin, 1996). Considérons que l'interface est un médiateur de l'activité. Deux frontières sont à prendre en considération: celle entre l'utilisateur et l'ordinateur et celle entre le couple utilisateur - ordinateur et le monde extérieur. Les organes fonctionnels sont donc des ressources extérieures progressivement intégrées par apprentissage, donc des extensions qui sont vécues comme faisant partie intégrante du corps ou du système cognitif. Pendant l'apprentissage, un outil est encore extérieur au sujet. Ce n'est qu'avec la maîtrise et l'expertise qu'un outil devient un organe fonctionnel. Un artéfact conçu dès le début en regard de son utilisation future (par exemple une interface de jeu intuitive car pensée ergonomiquement) sera plus facilement intégré dans les structures d'action des utilisateurs. On appelle cela l'internalisation en TA et ce procédé explique le processus d'apprentissage.

« L'internalisation des médias est aussi dans les métaphores de la psychologie. Le modèle du fonctionnement psychique de Freud s'inspirait de la machine à vapeur, celui de Skinner du central téléphonique, les théories actuelles le sont de la mise en réseau des connaissances (www et Internet). L'utilisation de ces métaphores par les psychologues est comparable à l'utilisation d'un outil cognitif par un sujet. »

Pour notre étude, la théorie de l'action, telle qu'elle a été développée par Leontiev et Engestrom à partir de l'idée originelle de Vygotsky, nous semble pertinente puisqu'elle peut être envisagée comme une théorie unificatrice en communication médiatisée par ordinateur qui permet à la fois de tenir compte, en les envisageant de façon systémique, du contexte social supportant les apprentissages lors d'un LAN, mais aussi elle explique le processus individuel d'apprentissage par internalisation du média qu'est le jeu vidéo, c'est-à-dire la relation « humain-interface ». Quatre de ses aspects nous seront ici utiles en CMO: (1) l'ordinateur est vu, au début, comme un outil extérieur (artéfact) qui finit par affecter la manière dont les joueurs peuvent apprendre ou socialiser à partir des jeux; (2) il y a acquisition d'habilités automatiques reliées au jeu et à l'interactivité (gameplay), de niveau plus bas puis peu à peu plus élevé, soutenu par la notion d'« opération » où l'ordinateur peut être utilisé comme l'outil disponible pour l'action ; (3) la notion même d'« action » y est précieuse car orientée par un objectif qui justifie la raison d'une chose être faite (remporter un drapeau, neutraliser un

sont d'abord déclaratives, et que l'apprentissage, c'est la compilation de divers cas en une règle générale, afin d'exercer celle-ci pour l'automatiser.

adversaire); (4) la notion d'activité est vue elle comme une entreprise collective, en montrant que le jeu est utilisé afin d'atteindre un but spécifique à la fois individuel et collectif (remporter la compétition et être reconnu comme un bon joueur par l'équipe et la communauté du LAN, etc.) .

Facteur d'intérêt faisant écho au concept de récursivité mentionné plus tôt par Morin dans son paradigme de la complexité, la TA relève également de ce paradigme et de façon générale d'une certaine co-construction des savoirs propre au socioconstructivisme de par le fait qu'elle s'appuie elle aussi sur un principe récursif.

Ce principe, révélé dans le schéma systémique cité plus haut, nous l'avons beaucoup observé sur le terrain, où il s'incarne comme le fruit d'échanges communicationnels entre joueurs (via des apprentissages et socialisations supportés par les échanges dans et autour des jeux) menant en effet de façon récursive à une redéfinition de leur identité propre comme sujets. L'identité ainsi « bonifiée » du sujet, résultant de son activité humaine et ludique devient une composante capable à nouveau d'enrichir et modifier tout l'écosystème du LAN entrevu via la TA, les sujets comme leur identité, constituant un des organes de ce système.

La TA nous permet donc de comprendre de façon complexe, mais complète, et surtout complémentaire à notre cadre conceptuel, que la communication – voire l'apprentissage, ne naît ni n'est supportée par un simple média, mais émerge plutôt de l'activité autour d'un média dit ici artefact (le jeu vidéo), mis en scène dans un contexte englobant (le LAN party) où agissent en s'activant des sujets (les joueurs) mais aussi de communautés (des équipes, leurs supporters, le public) dans le cadre d'une compétition qui se déroule selon des normes et règles.

Ce qui est assez étonnant et que nous verrons en détail, est que ce schéma se répète aussi curieusement à peu près de la même façon au sein des mondes virtuels des parties de jeu vidéo disputées, mais nous ne pourrions malheureusement qu'effleurer le sujet en seconde partie, dans le chapitre V consacrée à la socialisation à l'œuvre dans les jeux (à travers les messages « chattés » notamment).

La TA permet donc de façon adéquate car englobant, de rendre compte de façon complexe mais complète, du phénomène communicationnel et de la production de sens et d'apprentissages inhérents au LAN dans un cadre amateur, en mettant en relation les diverses

dimensions techniques et socioculturelles mises en lumière à travers la coproduction de mondes (virtuels et réels) qui se modifient durant l'activité.

Un système d'activité peut donc être entrevu comme la relation d'interdépendance d'un sujet travaillant à transformer un objet en un résultat (ou produit d'information) à travers un processus de médiation opéré par des artefacts.

En ce sens il ne faut pas comprendre le fait de jouer comme un système d'activité lui-même mais plutôt comme l'objet de l'action. C'est en fait toute la relation globale entre joueurs, machines et machines à contenu (c'est-à-dire les jeux vidéo, qui sont des mondes se modifiant continuellement via l'action des avatars mus par les joueurs), dans un contexte de compétition amateur normée (via des règles), qui elles-mêmes se modifient au fur et à mesure que la relation de compétition et de plaisir évolue dans la communauté des participants. Cela constitue bel et bien un système d'activité à analyser.

Nous allons tenter de l'expliquer ici brièvement selon le schéma (Figure 1) présenté ci-après. Nous l'avons réalisé afin de superposer aux notions-clé de la TA (termes en noir) exposé par Engestrom dans « Perspectives in activity Theory », ceux qui sont propres au LAN party (termes en bleu) et qui nous semblent parfaitement correspondre selon notre étude du terrain, lorsque transposés.

Comprenons d'abord que tout part de nos sujets, des joueurs amateurs de jeu vidéo en réseau. Nous tenterons de les définir à travers le concept d'identité (et elles sont multiples) qui les représente.

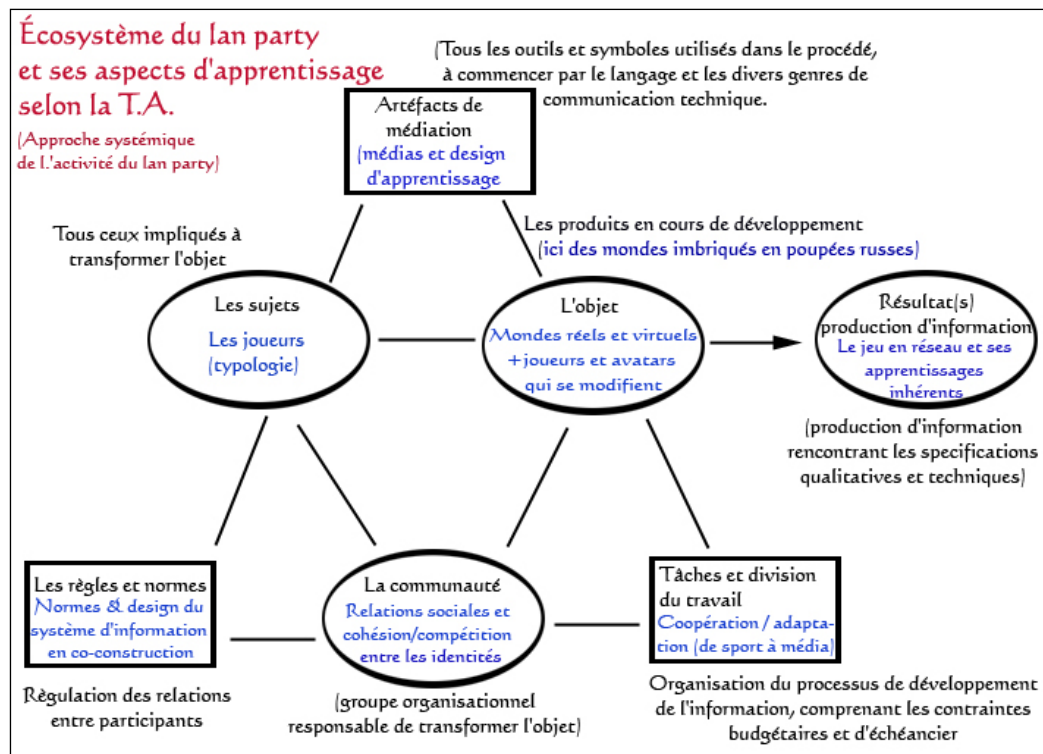


Figure 5.15 Écosystème du LAN Party, transposé à l'approche systémique de la théorie de l'activité d'Engeström.

Ce sont donc ces mêmes-sujets qui opèrent et communiquent à travers le LAN et ce, selon divers modes opératoires : tout d'abord, comme nous le voyons en bas à gauche, ils jouent – et aussi communiquent bien sûr - d'une façon « modelée », à travers des règles et normes propres au LAN, tant dans le monde actuel (règles de bienséance, non tricherie, etc.) que dans le monde virtuel – au sein des jeux vidéo (réglées par le serveur, mais aussi limitées par le gameplay et le scénario des jeux). Une norme, selon le Petit Larousse, peut être définie comme un critère conforme à la règle établie, soit un principe auquel se réfère tout jugement de valeur moral ou esthétique. Or, ce que sont ces normes pour les joueurs, nous aurons à le définir.

Ce qui est sûr, c'est qu'en suivant ces normes, les sujets forment des communautés à diverses échelles : tout d'abord celle, très générale, des joueurs en réseau au Québec dont ils sont issus et qu'ils incarnent lors d'un LAN par exemple, sans toutefois la représenter toute (un LAN compte au plus, au Québec, des centaines de joueurs, alors qu'ils sont des dizaines de milliers sur les réseaux). Il y a donc aussi la communauté particulière des joueurs d'un LAN donné, réunie le temps d'une compétition. Par ailleurs, les joueurs sont aussi rassemblés en

équipes. Ce sont ces plus petites communautés qui nous intéresseront le plus, à la fois dans les mondes actuel et virtuel (l'équipe assise en train de jouer, et l'équipe des avatars au sein du jeu, en train de se déployer pour gagner,). Le concept de socialisation, voire de socialité par affect selon Maffesoli (qui nous semble très à-propos en regard de nos sujets), sera ici nécessaire pour mieux comprendre comment naissent, évoluent et s'expriment ces communautés.

C'est ici que nous glissons vers le centre de notre système visible sur la figure 1, l'objet, justement incarné par ces deux mondes (le LAN avec ses joueurs en présence et les parties de jeux vidéo avec leurs avatars qui s'affrontent). Cela est bien sûr rendu possible et supporté à travers des artéfacts dits de médiation (en haut), qui sont techniquement et symboliquement nombreux à s'enchevêtrer. Il y a le réseau, le serveur, l'ordinateur, le jeu vidéo, son gameplay et l'interactivité qu'il norme à travers ses codes, son design et son ergonomie; et tous relèvent du design d'apprentissage car il faut les connaître et les maîtriser.

Comprenons aussi qu'à travers ces savoirs-faires se déroulent les parties de jeu vidéo au cours du LAN, qui s'effectuent de façon structurée à travers des tâches précises que les équipes et joueurs s'attribuent (en bas à droite) : c'est ici que s'observe, grâce au travail de Goffman, les types d'interactions à l'œuvre dans les équipes mais aussi entre public et joueurs. Ce peut être la coopération ou les conflits qui naissent au sein des parties, selon un mode de travail relevant de la compétition sportive pour son défi. Ce peut être aussi l'admiration ou l'espionnage tactique du public et des autres joueurs qui ont perdu durant les parties suivantes du tournoi : cela fait du coup de notre objet non plus un simple sport mais un média de masse, qu'un public peut regarder et d'où il apprend quelque chose (une partie se déroulant dans un contexte virtuel scénarisé, ou des stratégies de jeu à l'œuvre, des savoirs-faires, etc.).

Enfin, de tous ces ensembles conceptuels nous tirons un résultat (ou output, visible à droite), qui est une production d'informations donnant un sens à tout notre système : c'est sans aucun doute la recherche de ce résultat qui motive les joueurs lors d'un LAN, puisqu'ils continuent de participer à d'autres LAN à venir. Nous tenterons d'évaluer ce résultat à travers le travail de Csikszentmihalyi, via le concept d'« expérience optimale » et de quête du bien-être que peut procurer une activité autotélique, puisque nous avons souvent observé des rapprochements entre l'expérience des joueurs et celle-ci.

Cela permettrait aussi d'ajouter au système de la TA présenté, une boucle de rétroaction directe dans le schéma, entre résultat et sujets notamment, via un impact identitaire qu'aurait le système communication du LAN sur les joueurs, lorsque ceux-ci se sentent « redéfinis » à travers lui).

Par ailleurs, si ce résultat du système produit donc du sens, il peut produire aussi de possibles apprentissages, multiples : via le jeu vidéo en réseau, via les joueurs eux-mêmes (leur identité évoluant durant et après cette expérience du LAN) et leur communauté et via des apprentissages sociaux. Les travaux de James Paul Gee ayant identifié 36 types d'apprentissages à l'œuvre à travers la pratique des jeux vidéo nous seront ici utiles, et ce pour analyser tout l'axe artefacts/objet/taches du système, puisque c'est un axe que nous privilégierons dans cette étude. Si nous parvenons à confirmer ces apprentissages à la lumière de nos observations et le respect de nos concepts-clés, mais aussi s'ils se retrouvent confirmés par nos sujets en tant que résultats tangibles (output) découlant du système, sans doute serons-nous parvenus à confirmer des apprentissages à l'œuvre dans un LAN. C'est du moins ce que nous tenterons de démontrer dans cette étude, au risque aussi de ne peut-être pas y parvenir.

Pour éviter un tel écueil dans ce paysage systémique posé comme cadre théorique à notre analyse, nous viendrons compléter la compréhension de notre système de plusieurs concepts, tels que mentionnés plus haut, venant s'intégrer et renforcer la TA. Ces divers concepts nous permettront ainsi de renforcer notre appareillage théorique pour le mettre à l'épreuve de notre sujet, qui est un lieu d'émergence de nouvelles pratiques... Celui-ci nécessite donc d'adopter un regard particulier couplé à un chapeau méthodologique varié et pluriel, mais complet, pour mieux rendre compte de la réalité du LAN.

Par ailleurs dans le modèle du système d'activité de Engeström, et ce n'est pas présent sur ce schéma, il y a un caractère expansif intéressant à mettre en lumière. Il s'agit d'un processus cyclique d'expansion (dans le temps) qu'il nous faut ici saisir et mettre à l'épreuve de notre sujet pour vérifier si cela s'y applique.

En effet, il y a un facteur espace-temps qui vient lui-même modifier le système régulièrement (le troisième jour du LAN n'est pas vécu comme le premier par les joueurs, et leurs interactions au sein de la communauté des joueurs ont aussi beaucoup évoluées). Cela

permettrait divers niveaux de lecture (ou zoom) possible, à travers les concepts, comme dans le temps. Pour citer Engeström :

"I think of the basic activity system triangle as the standard lens of activity theory. It keeps an entire activity system within the frame. This standard has macro-focus capability, however, and can be used to « zoom in » to the level of one or more goal-directed processes (actions) of the activity system⁸³."

Par contre, ce qu'il faut comprendre aussi de la T.A et du jeu est que le produit d'informations fournies par cette activité pose quelques problèmes. Ainsi, selon Groos⁸⁴, le jeu est une façon de préparer la vie adulte. Donc le jeu et la vie adulte sont liés. Ceci dit, le jeu est décrit comme un phénomène unique qui ne produit aucun résultat concret. Il est plutôt constitué d'actions symboliques posées dans des situations imaginaires.

Voilà sur quoi repose la motivation du jeu selon Van der Kooij, qui écrit sur la TA⁸⁵:

- 1) **La poussée exploratoire** : curiosité, énergie et initiative de comportement du jeu.
- 2) **La durée du jeu** : l'attention est occupée et dirigée vers le jeu.
- 3) **L'intensité qu'offre le jeu** : Niveau d'implication et profondeur des expériences.
- 4) **La joie du joueur** : Expérience de bonheur et nature auto-gratifiante du jeu⁸⁶.
- 5) **Stabilité de jeu** : effort gratifiant permettant de réussir à dépasser les obstacles rencontrés dans le jeu.

Ainsi la TA permet le dégagement de concepts pouvant porter sur une des finalités du jeu, selon Leontiev qui a analysé un système d'activité basé autour du jeu.

«Play actions are always generalized actions. Leontiev (1981) argues that a child is not imitating any concrete persons in a play; the child is imitating actions (not a concrete driver, but driver and driving a car in general).»⁸⁷

Le concept de l'activité s'applique bien aux procédés qui traitent de changement concret et dont résultent des objets palpables, mais pour le jeu dont la finalité n'est pas claire, c'est plus

⁸³ Dayton, David. « Activity Theory: a versatile framework for workplace research ». Handout for session

⁸⁴ Groos, K. (1922). Das Spiel. Zwei Vorträge von Karl Groos. Jena: Fischer.

⁸⁵ Van der Kooij, R. (1983). Empirische Spielforschung. In K.J. Kerzner (Ed.). Handbuch der Spielpädagogik, Band 1. Düsseldorf; Schwann-Bagel.

⁸⁶ À rapprocher ici évidemment de l'expérience optimale

⁸⁷ Hakkarainen, Pentti. « Play and motivation », in **Perspectives on activity theory** / edited by Yrjö Engeström, Reijo Miettinen, Raija-Leena Punamäki. Cambridge, Angleterre : Cambridge University Press, c1999

compliqué. On peut d'ailleurs s'interroger sur le but du jeu. Le jeu ne change rien de visible, de tangible, de concret⁸⁸. Alors le but du jeu doit résider dans le procédé lui-même. Il n'y a aucune nécessité à produire quelque chose dans le jeu. Le jeu est orienté vers les émotions, les besoins comme les motifs, et non vers des objets visibles. Nous ajouterons donc que le jeu vise plus l'atteinte d'un état, d'une disposition de l'esprit et du corps qu'un objectif concret et matériel. Le jeu est généralement caractérisé comme une activité dominée par l'expérience avec des potentiels ou des objets virtuels motivés par l'activité humaine.

Le jeu est socialement élaboré et guidé en offrant matériel, script et règle. Le jeu est un bon exemple de motivation intrinsèque parce qu'il est auto-gratifiant et parce que le procédé lui-même est la motivation du joueur. Sa nature évanescence peut nous interroger, car on parle ici d'une activité de jeu ne menant pas à la production directe d'un bien ou d'un savoir, et où le résultat lui-même trouve son fondement dans l'activité. La seule résultante du jeu pourrait être de l'ordre du souvenir, d'un état de bien-être ou d'intérêt plus ou moins passionné, et selon notre analyse, des apprentissages sociotechniques et culturels induits par l'activité. On pourrait en fait dire du jeu que sa finalité est dans sa nature.

« In some standard definitions, play is described as a unique phenomenon and did not assume to produce any concrete results. Cohen and MacKeith (1991, p.11) compared children's play with the theater: « But nothing remains of their efforts and imagination, except, perhaps, their memory of it. You could argue that it's no accident that we call theatrical performance a play. Once the play is over, nothing is left; the players pack up and go ».

5.3.3 Conclusions de la pertinence de la TA pour analyser notre terrain

Comme nous l'avons vu au cours du développement de cette problématique découlant sur nos trois notions-clés (identité, socialisation et apprentissage), qui sont les satellites servant à construire notre approche systémique basée sur la TA, nous débouchons sur une articulation conceptuelle que nous utiliserons comme suit. Lorsque nous nous penchons au sein du système de la TA sur notre axe sujets/ communautés/ tâches et objet, nous étudions précisément l'implication entre identité, socialisation et apprentissage.

⁸⁸ Leontiev, A.N. (1981). Problems of the development of the mind. Moscow : IMGU.

Ainsi, lorsque nous observons sur notre terrain nos sujets en train de jouer en équipe durant un match de Counter Strike, nous avons affaire à des sujets formant une communauté à la fois virtuelle et réelle (via l'équipe des terroristes ou anti-terroristes qu'ils incarnent dans la partie et via les 5 individus assis côte-à-côte en train de jouer et de se parler). Penchons-nous sur le cas de la communauté virtuelle. Durant la partie par exemple au sein de l'équipe, trois des cinq avatars (ou personnages) d'une équipe terroriste (ayant pour tâche collective de poser une bombe sans que celle-ci soit désamorcée par les adversaires dans un temps donné) évoluent dans un couloir au sein du jeu. Nous voyons que chacun y joue un rôle (par exemple, nous identifions qu'un joueur tient le rôle du « sniper » ou tireur d'élite. Ceci, c'est son identité virtuelle en tant que sujet virtuel (avatar), qui est liée à un rôle. Il a de ce fait aussi sa tâche : il doit rester caché dans un coin de la map pour viser les adversaires qui surviendraient dans ce coin et couvrir de ce fait ses camarades s'ils devaient être à découverts pendant un instant (qui peuvent prendre la forme par exemple, de deux autres avatars d'équipiers, dont l'un des deux aide l'autre à grimper sur un toit en se plaçant sous lui, comme pour lui faire la courte échelle). Lors d'une première tentative, on remarque que le sniper a sous estimé un angle d'attaque (par le haut d'une tourelle en face) et ses deux équipiers se font malheureusement tirer dessus. L'un d'entre eux y perd la vie avant qu'ils parviennent à réaliser leur courte échelle (lorsque le personnage meurt, il ne peut en fait plus jouer durant quelques secondes avec son équipe, car son corps tombe au sol puis son avatar disparaît, devenu inopérant, avant de réparaître ailleurs dans la map pour une nouvelle vie). La tâche du sniper, on le voit ici, est stratégique et collaborative, et lorsqu'elle réussit, elle dessert les intérêts de toute l'équipe (la communauté des joueurs). Nous observons que les joueurs se parlent. Le sniper essaye autre chose : il se place derrière une caisse non loin, et lorsque ces coéquipiers retentent l'opération, cela réussit. L'un d'entre eux est désormais à l'abri en hauteur sur un étage et va jouer cette fois à son tour le tireur d'élite, quasiment hors de portée de tout tir. L'équipe, grâce à cette tactique basée sur une bonne observation et occupation stratégique de la map, gagne peu après la partie (car l'équipe adverse n'est pas parvenue à désamorcer leur bombe) et se qualifie pour les demi-finales. Chacun des joueurs (réel) y a appris (une stratégie efficace) et toute l'équipe y prend de ce fait de l'assurance, se méritant aussi le respect du public (les observateurs situés derrière eux). Nous voyons que l'objet, ce match de Counter Strike, donne lieu à un apprentissage (une nouvelles tactique) basés sur une maîtrise collaborative des rôles et tâches des sujets. Ils se sont

opérées via un glissement des identités (le sniper couvrant un autre joueur pour qu'il le devienne à son tour), qui viennent redéfinir le savoir-faire de toute l'équipe et même son classement: par cette victoire, cette équipe et ses membres sont valorisés au sein de la communauté des joueurs du LAN (et peut-être aussi ensuite du Québec selon leur score final), en se classant au moins 4ème sur les 30 équipes inscrites à ce LAN officiel).

C'est donc ce genre de structure articulatoire que nous permet cette étude. On voit finalement que de nos trois concepts-clé (identité, apprentissage et socialisation) mis au service de l'axe communauté/rôles/objet de la TA, résulte ici un apprentissage que les joueurs se sont construit à travers un réseau virtuel et réel enrichissant, le LAN, ayant un effet récursif sur eux-mêmes (dans le sens où Morin l'entend⁸⁹), car il leur permet de redéfinir leur identité propre mais aussi collective.

Voyons ici chacun des systèmes et sous-systèmes que nous pouvons synthétiser pour rendre compte le plus fidèlement possible de l'écosystème du LAN Party, qui devient dès lors infiniment plus complexe à observer selon le niveau (système ou sous-système) où l'on se situe pour analyser les interactions qui s'y jouent. Nous avons découpé le système général du LAN party en 4 sous-systèmes principaux: Celui du jeu (la motivation), du joueur (le sujet), de l'équipe (sa structure interne), des organisateurs (la structure externe) qui tous sont parties et tout d'un même ensemble, mais peuvent également s'articuler en un schéma opérationnel favorisant la production de savoir que nous avons nommée : théorie du LAN pédagogique.

⁸⁹ Ceci est détaillé dans notre posture épistémologique (Chapitre III Méthodologie)

CHAPITRE VI

VERS UNE PROPOSITION THÉORIQUE

Cette étude dégage plusieurs points d'intérêt imprévus, aux côtés de réponses plus prévisibles faisant écho à nos deux questions de recherche, et à la démarche inductive rendant compte de façon exploratoire du phénomène récent étudié, afin d'en comprendre la recette de succès relationnel et le potentiel d'apprentissage qu'il favorise, et définir si ceux-ci peuvent être transposables dans d'autres contextes d'utilisation.

Ainsi avons-nous pu dégager une compréhension systémique du fonctionnement du LAN, pour identifier ce qui fait de ce « happening » à la fois technique et humain, un événement populaire chez les amateurs de jeu en ligne, faisant une sorte de « Salon annuel » des jeux en réseau, improvisé (bien que structuré) entre, par et pour les passionnés.

Ceci a permis de préciser ce qu'était un LAN party de grande ampleur dans l'ensemble de ses aspects - parfois même secrets, pour dégager une modélisation de ses éléments constitutifs et de son fonctionnement. Aussi, le fait d'étirer la recherche dans le temps de 2002 à 2009, aura permis de vérifier que cette activité est désormais bien installée dans les habitudes sociales d'équipiers amateurs de jeu vidéo en réseau de 12 à 25 ans. Il ne s'agit donc pas d'un simple phénomène de mode apparu à la fin des années 1990, mais plutôt une nouvelle tendance sociale au rassemblement entre passionnés, qui semble se poursuivre quand on remarque que des LAN annuels rassemblant plus de 650 inscriptions sont annoncés avec un an d'avance pour 2010 sur les forums de comités organisateurs.

Aussi, à la première question de recherche « Comment se construisent et évoluent les groupes de joueurs dans un LAN party? », l'historique de constitution de quelques équipes typiques fourni en début de chapitre IV, a montré une tendance centripète au rassemblement humain qui se maintient en matière de compétition dans le domaine du jeu vidéo. Et le facteur de cette force centripète, observé à contrecourant d'une tendance généralisée des technologies à renforcer l'atomisation du lien social (WOLTON, 1999), c'est le facteur présentiel. Les amateurs tendent non pas à s'isoler nécessairement pour s'affronter dans des parties virtuelles maintenues sur les seules réseaux du web, mais plutôt attendent avec hâte les prochains rassemblements annuels en présence que sont les LAN parties, pour lesquels ils se préparent, composent des équipes et s'entraînent d'avance de façon plus ou moins intensive. Le plus souvent composées en ligne sur les serveurs de jeux avant l'événement, ou réunies par affinité de caractère et intérêts communs en matière de jeu, parfois recomposées par migration d'équipe

en équipe, pour les joueurs de forte notoriété, cet aspect a aussi mis en lumière que d'autres liens sociaux étaient parfois entretenues par les joueurs, hors LAN. Ainsi est-il fréquent de voir des équipiers se partir des ligues de Poker entre amis dans les années qui suivent leur fréquentation de LAN parties.

À la deuxième question de recherche, « apprend-on quelque chose à travers la pratique de jeux vidéo en réseau? » quant à la portée de l'activité et son apport pour la vie des joueurs, nous avons pu répondre positivement à la question. 74% des joueurs interrogés disent apprendre quelque chose à travers leur pratique de jeu vidéo en réseau lors d'un LAN party (contre 57% en 2003) et pour 71% d'entre eux, ils pensent apprendre davantage dans le cadre de LAN party que sur les serveurs.

Tout au long du processus d'enquête, des concepts se sont dégagés de nos données nous permettant de nous référer à certains courants théoriques fidèles à notre positionnement épistémologique, afin de réaliser une modélisation conceptuelle complète du système sociotechnique complexe du LAN party. En en identifiant les forces et limites, nous avons proposé une juxtaposition du modèle transposable à d'autres champs d'application (en formation, éducation et dans le domaine de l'industrie du divertissement), afin d'optimisant ce qui en constitue la force pour l'adapter à ces autres réalités.

Ainsi, cette conclusion nous amène à envisager le LAN comme une plateforme pouvant être transposée dans d'autres contextes d'apprentissage ou de simulation sociotechnique d'intérêt, et nous faisons ici quelques recommandations et suggestions d'expérimentations possibles. Ainsi, nous recommandons d'expérimenter le dispositif du LAN à des fins d'évaluation pédagogique, lors d'un examen de conduite simulant des mises en situation de conduite sur une même interface virtuelle interconnectée entre tous les candidats, permettant d'une part de vérifier les acquis, mais aussi de favoriser l'immersion et l'implication émotionnelle des premiers moments de conduite en solo, et de permettre des « replay », visionnement de l'examen par des formateurs afin d'expliquer les erreurs possibles. Les pages suivantes présentent la modélisation du LAN comme système complexe, puis en sous-systèmes reliés. C'est l'ensemble de ces relations internes qui fondent notre proposition théorique de LAN pédagogique, facteur d'apprentissage.

6.1 La théorie du « LAN pédagogique »

L'analyse du dispositif sociotechnique du LAN présenté sur les pages précédentes, révèle que sa structure favorise la motivation du joueur par des sollicitations sociales nombreuses qui le stimulent notamment sur le plan identitaire, grâce à une donnée essentielle (mise de côté à tort dans le E-Learning): le présentiel. Un contexte relevant d'une compétition ludique et saine entre équipe dans un cadre de « happening relationnel » même s'il n'est qu'occasionnel, est un terrain favorable aux apprentissages et au développement de compétences. La double structure (virtuelle et présenteielle) des réseaux sociaux permettent de nombreuses interactions, et la compétition suppose un principe de feedbacks visant l'amélioration de la performance, qui aide l'individu à mieux se connaître et s'affirmer. Il peut s'agir de feedbacks sociaux (via l'équipe,

Ceux-ci peuvent aussi permettre une potentielle régulation des habitudes et comportements du joueur par les équipiers et la communauté à des fins thérapeutiques.

Nous recommandons donc :

1. De développer davantage ce dispositif motivationnel qu'est le LAN en optimisant le contenu des jeux pour qu'ils stimulent davantage l'identité du joueur, mais aussi les interactions entre équipiers et l'intégration des filles dans la nature de la simulation
2. La réalisation de dispositifs expérimentaux développés dans d'autres contextes par un principe motivationnel dans d'autres systèmes (de formation en entreprise, d'éducation, de divertissement, de passage d'examens par simulation virtuelle en groupe (ex. code de la route), ou encore de sevrage thérapeutique (ex. addiction au jeu, etc.)

6.2 Les « scoutismes électroniques »

Ici s'amorce le développement d'une réflexion nous ayant conduit à envisager le LAN party comme un phénomène porteur de nouvelles possibilités pédagogiques. À force d'observer les LAN party de l'intérieur pendant deux à trois jours, un parallèle puissant est apparu entre ce genre d'événement et le scoutisme tel que nous le connaissions. Certaines analogies (sur le terrain ou dans la philosophie) sautent aux yeux, du moins à ceci près que le LAN tel que nous le connaissons n'est pas encore entrevu de façon structurée pédagogiquement ni orienté philosophiquement.

Le LAN comme métaphore numérique du mouvement de Baden-Powell, est une perspective forte intéressante en matière de problématique. En envisageant toute la portée « initiatrice » et pédagogique du LAN party en tant que contexte social d'apprentissage pour nombre de jeunes hommes y développant des compétences de survie « informatique et sociale », notamment pour apprendre à gérer ordinateurs pour mieux supporter les jeux vidéo, ce lien semble efficace et puissant. Cette transposition, même si elle peut connaître certaines limites, mérite notre attention du fait de certaines valeurs culturelles et morale véhiculées dans le LAN, tel que le code d'honneur et l'esprit fair-play qui poussent à saluer l'adversaire après un match, qui est similaire à celui du scoutisme ou de l'esprit sportif. Il y a aussi le principe de mentorat observé par des joueurs seniors qui agissaient comme des chefs scouts en conseillant et protégeant les débutants. Aussi, nous entendons parler d'apprentissage d'un esprit

d'adaptation qui relève aussi du principe de camping (et en LAN, la salle où dormir par terre l'exige), de développement tactique des avatars dans les univers virtuels où évoluent les personnages des joueurs, comme de techniques de dépannage et d'auto-prise en main au niveau « hardware » et software des ordinateurs. Enfin, l'esprit scout promeut la débrouillardise et le non-assistanat relevant du fait « qu'on n'est jamais mieux servi que par soi-même », très en vogue dans les LAN. Tous ces « savoir-être » ensemble, mais aussi des « savoir-faire » informatiques, les jeunes gens se transmettent avec un intérêt, une reconnaissance et une fierté qui font consensus.

On observe par ailleurs en LAN le développement d'une approche ludique du travail collaboratif ainsi qu'un développement « épidémique » entre joueurs, tous deux observables aussi en milieu scout. Il s'agit le plus souvent de transfert de connaissances se répandant rapidement entre participants, notamment à la sortie de toute nouvelle spécificité matérielle pour leur ordinateur, ou encore de compétences de « survie informatique », c'est-à-dire de veille technologique sur les derniers développements de l'industrie, une habitude bien pratique à développer et valorisante, plus tard, en milieu professionnel.

Il y a cependant lieu de bien équilibrer potentialités et limites de celles-ci. Si les milieux éducatifs commencent véritablement à s'intéresser à la pertinence pédagogique de certains jeux vidéo en terme d'apprentissage de la concentration et de la collaboration, une observation critique de cette jeunesse qui s'entraîne des week-ends durant à établir des stratégies à la fois comptables et guerrières à travers des jeux de guerre, dans une atmosphère très curieuse, où se mêlent un esprit bon enfant et fair-play à de froides tueries tactiques, pousse à l'interrogation. On est en effet en droit de se demander vers quels horizons pédagogiques et professionnels s'orientent ces véritables « armées » de joueurs, qui pourraient s'avérer indifféremment de futurs actifs sportifs, enseignants... ou militaires ?

Même si, avec les LAN, on parle bien d'un mouvement (essentiellement masculin) expansif, en apparence libre, spontané et initié de l'intérieur, donc sans organisation hiérarchique apparente (ce que le scoutisme n'est pas), certains parallèles frappent. Rappelons ici rapidement les origines du mouvement de Baden-Powell. "Le scoutisme (de l'anglais scout signifiant éclaireur) est un mouvement de jeunesse créé par Lord Baden-Powell, dit « BP », où les membres sont appelés « scouts » ou « éclaireurs » selon les pays. Historiquement inventé

par BP pour récupérer l'énergie de jeunes gens qui, désœuvrés, risquaient de « mal tourner », afin de leur donner un idéal, on le vit élargir rapidement son recrutement à toutes les couches de la jeunesse. Le scoutisme constitue de fait une des premières formes d'encadrement des loisirs. Sa forme et la hiérarchie qu'il opère, le fait qu'il se soucie de l'éducation sociale de la jeunesse, en fait également un lieu où éthique et encadrement sont suivis de près. Si l'humanité des organisateurs et leur dévouement est exemplaire, la structure de ce genre de mouvement dédié à la jeunesse et son encadrement de loisir reste ce qu'on en fait : les spectres propagandistes et militaires ne sont jamais loin, bien que fort heureusement les dérapages soient très rares. Pourtant, leur symbole n'est jamais pour déplaire totalement aux jeunes avides d'identification à l'âge adulte... Et quel plus grand symbole que le symbole guerrier. C'est pourquoi le LAN peut être vu comme un champ de bataille, un milieu décrié par certains de ces détracteurs voyant en lui un art militaire, et par d'autres comme un lieu de loisirs et d'initiation sociale entre jeunes proches des milieux scouts, leur générosité d'encadrement par mentorat d'équipe et jeux de solidarité, auxquels nous croyons davantage.



Figure 6.2 Le LAN : où la métaphore scout ou militaire n'est jamais loin. (Photographie autorisée, LAN ETS.)

Ainsi, après une première étude attentive des relations de groupe mises en place dans les LAN partys, on y observe notamment le développement d'une approche ludique du travail

collaboratif ainsi qu'un développement « épidémique » (transfert de connaissances se répandant très vite parmi les joueurs à la sortie de toute nouvelle spécificité matérielle de leur ordinateur), ou encore de compétences de « survie » telles qu'elles sont ainsi promues chez les scouts. Il y a même lieu de s'interroger sur le fait que le LAN semble constituer, pour toute une couche de la jeunesse masculine non sportive ou passionnée par d'autres hobbies culturels, un des rares lieux de réunion, si ce n'est « d'initiation » intra-masculine. Les filles se comptent en si petit nombre, et les garçons échangent de tels savoirs et passions entre eux, à l'abri des considérations de genre que cela frappe. De plus, la participation en LAN ne marquant qu'une phase temporaire dans la vie des jeunes (la plupart des joueurs ne viennent plus en LAN passés 25 ans), le LAN fait penser à une sorte de rite de passage initiatique dans le développement identitaire du garçon. Évidemment, de là à considérer que l'informatique, certes valorisante une fois que le jeune retourne dans sa famille où il agit comme un « sauveur » par les proches dès qu'il règle un problème informatique, lui permet d'accéder à une sorte de statut plus « adulte » serait peut-être extrême quoi qu'un peu vrai selon certains. Mais cela mérite cependant réflexion, puisque la plupart des joueurs mentionnent avoir initié d'autres joueurs et s'en enorgueillissent. Ainsi il est intéressant de voir qu'il y a diffusion des apprentissages, notamment par « contamination » entre joueurs, puisque 60% des joueurs interrogés en 2007 ont affirmé avoir initié une ou plusieurs autres personnes non joueuses aux jeux vidéo en réseau (contre 47 % en 2003). Cependant, cette diffusion se fait surtout à l'intérieur d'une même génération et ne se fait que rarement auprès de l'autre sexe : pour 40% de ces joueurs initiateurs, la personne initiée était un proche parent de la même génération (frères, cousins), pour 35 % d'entre eux il s'agissait d'amis, pour 15% c'était des filles, et finalement seuls 10% ont initié un proche d'une autre génération (plus âgée pour les parents et plus jeune pour les enfants).

Il est intéressant de constater que le phénomène du LAN a gagné d'autres couches un peu « underground » de la société un peu marginales, notamment celle, plus âgée des hackers qui tiennent eux-aussi leur événement réseautique annuel de concours de hacking, le « HackFest », qui s'est tenu le 7 novembre 2009 à Québec, avec des conférences, un public et un engouement pour le domaine qui laisse présumer que la question de la sécurité devient un des nouveaux enjeux des réseaux. Les populations de ces événements recoupent parfois des joueurs de LAN parmi les plus âgés, mais l'essentiel est composé d'individus qui se tiennent en « communautés

virtuelles » solidaires et serrées sur le Web, et qui attendent avec impatience une occasion compétitive de se retrouver pour faire valoir leur talent pour un jeu... d'envergure sociale. La photographie suivante est une vue partielle du « Hackfest » ayant réuni 250 participants à un concours de hacking à Québec en novembre 2009. Pour ma part le Hackfest à Québec était excellent. La publicité de l'événement n'a lieu qu'à travers les réseaux sociaux qui ont réuni pour cette occasion plus de 250 personnes, davantage que lors de la dernière édition, 4 ans plus tôt (mais d'habitude tenue sur une base annuelle).

La sécurité informatique (« hacking » étant un terme péjoratif pour cette activité, qui réfère plus à sa dimension illégale), est un domaine d'application informatique qui connaît actuellement un essor considérable, autant dans les milieux de recherche que des amateurs.

Un certain nombre d'organismes interviewés nous ont mentionné que les liens sociaux entre hackers étaient particulièrement forts. Par ailleurs, l'événement réunissait plus de 250 participants, ce qui est vraiment beaucoup pour ce genre d'événement.

Nombreux y étaient des étudiants de l'ETS en génie logiciel ou réseautique, déjà croisés là-bas, ainsi que plusieurs universités, comme l'UQAM et l'Université de Sherbrooke qui avait une équipe (sur un total de 6 équipes). La salle étant sombre, comme lors de tout événement réseautique, il est rare de pouvoir y faire des photographies d'habitude. Le taux de participation des filles, sans surprise, y reste très bas, soient environ 3 filles sur 200 participants durant les conférences, tandis que parmi les organisateurs, se trouvaient davantage de filles, soient 2 sur 11. Lors d'un sondage fait à main levée par un conférencier, nous avons observé 40 à 50% de la salle travaillant en sécurité, tandis que les vrais "programmeurs" étaient minoritaires (moins de 10 sur 200). Aussi, d'après les questions posées en conférences, nous avons estimé qu'environ 50 personnes présentes étaient des expertes en la matière, 50 ne semblaient rien y connaître, tandis que 150 se tenaient, aux dires d'un ami intégré à ce milieu, dans la "moyenne" des hackers. Il y avait aussi un très fort engouement en termes de participation pour cet événement annuel et la question de la sécurité informatique semble devenue une préoccupation sociale en plein essor; une nouvelle édition pour l'an suivant a déjà prévue.⁹⁰

⁹⁰ Insérer ici des extraits des coupures de journaux traitant de l'homme rose et le problème identitaire des garçons au Québec.

Voici un témoignage spontané d'un participant anonyme de 29 ans du Hackfest 2009 :

« Les gamers ne sont cependant pas des "computer geeks"⁹¹. Les programmeurs le sont, les ingénieurs informaticiens le sont, les spécialistes en sécurité le sont, mais les gamers sont simplement des gamers. Il y a beaucoup de "computer geeks" qui jouent, mais il y a beaucoup plus de "gens ordinaire" qui sont des joueurs et, surtout, l'aptitude en informatique n'est pas prononcée chez la majorité des joueurs: ce qui les intéresse, c'est le jeu. Tandis que pour tout les « geeks », l'informatique est, en soi, ludique. Il y a quand même des ressemblances sur certains points entre « hacker » et joueur : le fait d'être devant un écran d'ordinateur pendant des heures; le langage aussi est assez similaire; tous les « computers geeks » comprennent le terme "OMG WTF" même s'ils n'ont jamais touché à un jeu. Aussi, beaucoup de termes viennent du gaming et sont utilisés par les computers geeks, et vice-versa. »

Parions que le principe du LAN Party n'a pas fini de faire des émules.



Figure 6.3 Festival « HackFest » basé sur un concours de hacking (Québec, le 7 novembre 2009).

6.3 Potentialités des conclusions théoriques

Les résultats de cette étude poussent à reconsidérer le principe de E-Learning, qui a connu bien des déboires en terme de décrochage faute de rétroaction apprenants / professeur. À la lumière de certains constats faits sur les potentialités des LAN parties, ces résultats pourraient

⁹¹ Le terme de computer « geek » réfère à un passionné d'informatique.

relever de considérations propres au phénomène de jeux sérieux. En tenant compte de l'association de plusieurs facteurs à la fois, nous croyons que des facteurs de motivation appartenant au LAN sont fortement stimulant pour tout apprenant pouvant se retrouver ainsi en communautés de pratique à la fois virtuelle et réelle dans un contexte d'apprentissage ludopédagogique, que ce soit par la stimulation immersive et interactive de l'interface des jeux qui pourrait certes être pensée comme ludo-éducative et non juste ludiques; mais aussi par la dimension présentielle de la communauté de joueurs qui pourrait devenir une communauté d'apprenants, grâce aussi à une saine compétition pouvant motiver collaboration entre équipiers et mentorat entre seniors et juniors. Nous avons ainsi constaté que les LAN semblent favoriser grandement les huit compétences transversales identifiées par le MELS au Québec lorsque pratiquées en groupe de pratique vidéoludique. En offrant une supervision de formation en présentiel de façon ponctuelle (pour commenter et visionner des « enregistrements » de la partie, par exemple), en plus de scénarios qui pourraient grandement être optimisés par la création de contenus de jeux mieux pensés et orientés en matière pédagogique, il y a de bonnes chances que des résultats intéressants émergent pour l'éducation.

Selon nous, plusieurs erreurs relatives au E-Learning ont été de tout miser sur la seule dimension du contenu ludo-pédagogique des NTIC sans souci de la dimension relationnelle, ce qui crée un isolement dommageable aux interactions humaines que certains candidats n'arrivent pas à dépasser et ils finissent par « décrocher » de la formation.

Cependant, nous savons qu'obliger des étudiants à « jouer » à une interface, aussi ludique soit-elle, à des fins strictement pédagogiques, les dé motive. Dès que contraint, le jeu n'en n'est plus et la motivation à apprendre diminue d'autant. Jouer renvoie à une activité où le plaisir de faire est incompatible avec l'idée-même de contrainte et de pédagogie que l'éducation impose à celui qu'elle propose de former.

Or, nous constatons que cette motivation et dimension divertissante regagne des galons par le procédé communautaire à la fois présentiel et virtuel, qui crée une synergie de groupe, une notoriété des joueurs, même. Si cela peut se faire par pseudonyme interposés, qui intimident moins que l'identité directe, le tout renforcé par une saine compétition et un principe de mentorat entre apprenants, qui favorise contacts et obligation de résultats pour les formés, les chances sont mises du côté de la réussite et de la relation. Aussi la mise en place d'un système

d'apprentissage plus complexe qu'un simple contenu ludo-pédagogique présentant bien des limites sans formateur, nous suggérons un réseau à la fois réseautique, ludique, communautaire, virtuel est présentiel. Collins, Greeno et Resnick (1994) cités par Doré & Basque (1998) observent d'ailleurs que : « C'est pourquoi on parle de plus en plus de créer des environnements d'apprentissage à l'intention des apprenants plutôt que d'utiliser des méthodes d'enseignement pour leur transmettre le savoir ».

Aussi reste-t-il à effectuer quelques expérimentations en ce sens. A titre d'exemple, je recommande la création de dispositifs d'apprentissage qui soient des examens immersifs basés sur des simulations collectives. En la choisissant comme première expérimentation, nous avons ainsi réalisé une première expérimentation de LAN collectif sous forme d'un examen de conduite citoyenne et collective, mettant à l'épreuve les connaissances du code de la route mais aussi les notions pratiques de conduite avec autrui, en contexte de LAN pédagogique. À travers une interface de jeu vidéo de simulation routière, ici GTA III (version multijoueurs dite San Andreas), tous les candidats ont eu pour objectif d'évoluer en temps réel dans une même interface, pour mettre à l'épreuve leurs connaissances de la route. Tous ont ainsi participé à créer des situations réelles de conduite avec autrui, avec erreurs et comportements pouvant survenir n'importe quand, sous la supervision d'un formateur d'Auto-école, sans accidents ni heurts. Leurs comportements routiers analysés grâce au visionnement de leur performance, qui mettent aussi en lumière l'expression d'émotions facilitées par la mise en situation, permettrait aussi une meilleure évaluation des candidats. Cela permettrait d'ailleurs, par simulation, certains cas de figure sur les routes, rares mais possibles, ou plusieurs conducteurs débutant se retrouvent ensemble en même temps. Cela en ferait en fait un jeu dit « sérieux » qui offrirait une alternative et sans doute une plus-value à l'enseignement traditionnel offert pour former les jeunes conducteurs.

Quand on constate la variété des compétences développées en LAN par certains joueurs, en regard du contenu aussi basique que discutable des jeux qu'ils pratiquent (qui relèvent de simples jeux de tirs qui permettent cependant l'élaboration de stratégies collaboratives relativement complexes), il est tentant de s'interroger sur les résultats sans doute étonnants qui pourraient découler de ce même genre de dispositif humain, ludique et technologique, pensé cette fois pour des jeux vidéo ayant des scénarios à visées plus formatrices. Le coût de

production de certains jeux vidéo sur consoles et PC pouvant certes frôler les 20 millions de dollars, ceci n'est guère envisageable pour le seul bénéfice d'instituts de formation, mais il existe une alternative beaucoup plus économiques et tout à fait faisable, mais qui exige un partenariat serré entre universitaires et entreprises privées de production. Il s'agit du recyclage des environnements ludiques de jeux déjà produits. En effet, nous suggérons le recyclage d'environnements (maps) et personnages de jeux existants, même plus anciens, qui permettraient d'une part des développements de nouveaux scénarios à moindre coût, mais qui pourraient redonner aussi une nouvelle vie, voire une petite rentabilité nouvelle, à certains environnements de jeux. En effet, on constate dans l'industrie une perte de travail énorme, puisque une nouvelle version d'un jeu (par exemple Rainbow Six développé chez Ubisoft) ne réutilise même pas les acquis du moteur de la version de jeu précédente. Le « Serious gaming » à des fins éducatives est devenu une avenue intéressante à étudier à moindre frais, si un partenariat et des ententes de droits intelligentes sont passés sous forme de dialogue collaboratif entre les développeurs initiaux du jeu, de possibles nouveaux développeurs reprenant ce dernier pour l'adapter et enfin l'institution qui en ferait la demande à des fins de formation, en vue d'un recyclage pédagogique et d'un nouveau scénario.

6.4 Les promesses du Serious Gaming, ces jeux dits sérieux.

Les jeux sérieux sont des plateformes de jeu vidéo qui utilisent la technologie du jeu vidéo, mais à des fins autres que le jeu, telles que former, enseigner et finalement enfin parfois même soigner des sujets. Le concept est un héritage des premiers développements reliés aux jeux vidéo des années soixante-dix à des fins d'abord militaires : les simulateurs de vol en sont un exemple-type.

Peu à peu, le concept s'est étendu et connu une résurgence d'intérêt dans les années quatre-vingt-dix où l'intérêt se centrait sur les promesses du *E-learning*. Finalement en 2004 s'est tenu le premier sommet du jeu sérieux à Washington sous le patronage de Ben Sawyers lors de la « First Serious Gaming conference ».

D'une façon générale, on parle d'une industrie très prometteuse, évaluée en 2006 à près de 10 milliards de dollars le chiffre d'affaire potentiel pour cette industrie d'ici 2016.

Présentons à présent une typologie des applications de jeux sérieux selon les objectifs qu'ils visent⁹².

6.4.1 Jeux de simulation

6.4.1.1 Formation professionnelle en relations humaines et management

Le jeu sérieux a des visées très intéressantes pour la formation professionnelle puisqu'il permet de former le personnel de façon interactive, immersive et ludique.

Nous pourrions parler ici d'un exemple d'application qui a été réalisée pour le compte de l'Oréal. Il s'agit de l'application « *Hair to be 12* », qui est une application de gestion d'un salon de coiffure professionnel. L'idée vise à permettre à des étudiants d'apprendre à gérer un salon de coiffure, son personnel, sa clientèle comme son image de marque, selon une approche marketing conviviale et professionnelle.

Ce genre de plateforme se développe de plus en plus dans l'industrie pour toute sorte de compagnie pour des finalités qui répondent aux besoins divers de petites et moyennes entreprises, et souvent à des coûts relativement raisonnables puisqu'on réutilise quelque peu la technologie des jeux électro-multimédia (et son secteur ludo-éducatif notamment). Les jeux sérieux que nous avons observés sont en effet bien souvent des cédéroms interactifs dédiés à une approche ludo-éducatives, dans la parfaite continuité d'une tradition multimédia largement instituée dans les années quatre-vingt dix, qui bénéficient, avec cette nouvelle appellation, d'un regain d'intérêt. Cependant, on compte aussi de plus en plus de jeux vidéos « recyclés » sous forme de « mods » (ou modification) de leur plateforme, qui eux, relèvent vraiment de la seule industrie vidéoludique (nous pensons notamment au jeu *Remission* (2006), édité par HopeLab⁹³ et réalisé aux USA pour aider les enfants à se disposer psychologiquement à lutter contre le cancer, via une symbolisation et transposition ludique du combat à mener contre la

⁹² Le site Web www.lejournaldunet.com en présente quelques exemples en images et offre une large vue des différents types de plateformes de jeu vidéo sérieux.

⁹³ HopeLab est une organisation américaine sans but lucratif spécialisée dans la recherche et la création de jeux vidéo ludiques permettant d'améliorer la qualité de vie des enfants et adolescents atteints de maladies chroniques telles que l'obésité, le cancer ou l'autisme. Source: www.hopelab.org, (consulté en novembre 2009).

maladie). En l'occurrence, une étude scientifique menée en 2008⁹⁴ a permis de démontrer que l'utilisation de Re-Mission chez les jeunes patients améliorait grandement leur compréhension du traitement mais surtout son suivi, accroissant ainsi significativement son efficacité pour favoriser la guérison et diminuer les peurs de la maladie.

Le management est une branche très intéressante pour le jeu vidéo sérieux. Il existe plusieurs interfaces qui permettent de reproduire des situations d'embauche ou de relations interpersonnelles, dans des cadres où il faut régler des conflits, développer des compétences de communication, mais également faire preuve de psychologie.

Il y a le cas de SFR en France, qui a développé une plateforme qui est un peu de type e-learning où l'apprenant voit ses compétences évaluées en temps réel lors d'une simulation d'embauche de personnel, au niveau de l'écoute et des signaux qu'il envoie également. Il y a aussi le secteur de la prévention et de la sécurité qui est favorisé par ses jeux, puisqu'on peut former le personnel en vue de situations d'urgence (évacuation de bâtiment en cas de feu; situation d'urgence dans les trains (SNCF) à gérer par les contrôleurs, un peu à la façon des simulateurs de vol.

6.4.1.2 Formation professionnelle et technique

Un créneau porteur traditionnel dans les jeux sérieux est celui des simulateurs (notamment de vols) pour le développement de compétences d'ordre militaires ou encore professionnelles par simulation. Les simulateurs de vol sont des plateformes d'immersion où se développent les compétences de pilotage, qui permettent véritablement de naviguer en temps réel dans une interface visuelle réaliste à moindre risque au niveau des vies humaines, et moindre coût au niveau du risque matériel.

Découlant du premier secteur dont il a largement favorisé le développement, le milieu militaire utilise les technologies ludiques depuis longtemps. Plusieurs interfaces relativement populaires, ont été mises sur pied ces dernières années, notamment le jeu de tir à la première

⁹⁴ « A Video Game Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer: A Randomized Trial », 1^{er} Août 2008. <http://pediatrics.aappublications.org/cgi/content/full/122/2/e305> (novembre 2009)

personne, *America's Army*, qui est très proche du jeu CS joué en Lan. Mis en ligne gratuitement, *America's Army* visait officiellement à offrir une plateforme modifiée du jeu Ghost Recon permettant aux usagers de télécharger le jeu et de voir la réalité de terrain pour un marine. Officieusement, le jeu a créé une polémique, puisqu'il a notamment favorisé une certaine forme de propagande de l'armée américaine, notamment à des fins de recrutement de futurs soldats (les meilleurs joueurs ou candidats auraient ainsi été sollicités).

6.4.1.3 La simulation ludique de sensibilisation

Dans le domaine des jeux de simulation, on va également retrouver toutes les plateformes de type Sim's qui sont des jeux qui permettent de gérer finalement de façon plus ou moins ludiques ou réaliste des milieux humains, des villes, et toutes sortes d'environnements finalement, où il faut tenir compte d'un certain nombre de facteurs humains, matériels, contextuels. Les plateformes de simulations sont parmi les plus prometteuses et faciles à concrétiser au niveau du jeu vidéo, car elles sont faciles à comprendre par les usagers adeptes de jeux vidéo, donc disposés à en comprendre les règles ergonomiques, même si elles peuvent grandement varier, par rapport à un jeu traditionnel (l'objectif n'étant pas le même).

Nous avons eu deux plateformes très intéressantes à suivre en matière de sensibilisation à un fait. Notamment, Food Force⁹⁵ qui a été développé conjointement par Ubisoft et l'ONU, et qui visait à créer une interface de simulation de camp humanitaire pour comprendre la complexité de la gestion des situations de crise au niveau politique, humain, relationnel et financier. Il faut y gérer des ressources humaines et matérielles, le but étant d'optimiser la coopération humaine au sein d'un camp humanitaire soumis aux aléas d'attentats, etc. Il s'agit de gérer l'eau, les distributions de médicaments, de nourriture etc.

Une interface du même genre, mais un peu plus « cynique » dans le message désespéré qu'il vise à faire passer (il est quasiment impossible de réussir le jeu, autrement dit que le joueur l'emporte sur le système) a été développé sous forme d'interface web de type Flash, disponible en ligne et traitant de la crise du Darfour⁹⁶. Cette interface a été mise sur pied afin de

⁹⁵ <http://fr.videogames.games.yahoo.com/affiche/foodforce.html> (consulté en octobre 2009)

⁹⁶ www.darfourisdying.com (consulté en novembre 2009)

monopoliser l'attention publique et de faire comprendre la réalité des réfugiées dans une situation de crise politique et humaine extrême. Lorsque que vous vous retrouvez dans l'interface, vous avez à gérer un petit personnage qui doit par exemple accomplir des tâches relativement simples mais pourtant compliquées dans ce genre de contexte, comme aller chercher de l'eau à un puits, échapper à des rebelles, etc. Par-delà la dimension immersive, je pense qu'il faut vraiment mettre de côté l'approche ludique, pour comprendre que ses plateformes visent essentiellement à favoriser l'empathie par le principe d'immersion (et d'alteraction⁹⁷, pour emprunter le terme à Boyer (2002), où l'on peut expérimenter par un média le point de vue d'autrui) d'une personne exposée à cette situation, par le biais interactif.

6.4.2 Les « Casual Games » et le coaching individuel sur mesure

Il existe aussi de nouvelles branches visant le développement des jeux pour l'esprit (aussi appelé *brain* ou *mind training*) - qui permettent de maintenir une réflexion et une mémoire très active par coaching pédagogique établi par paliers ludiques, notamment sur de petites plateformes ludiques mobiles (telle la Nintendo DS); on les appelle les « casual games », ou jeux occasionnels, visant une clientèle notamment adulte. Il y a l'exemple ici de *My word coach* développé à Ubisoft Montréal, pour lequel j'ai pu participer à la validation du scénario pédagogique, et qui vise à améliorer son vocabulaire pour tous les professionnels de la communication, du journaliste, à l'écrivain, comme à l'amateur de culture générale. On est capable de façon ludique et assez attrayante de développer ses compétences de vocabulaire et le voir quantifié à l'écran avec une progression réelle par niveau.

Avec ce type de jeu comme de plateforme à vocation mobile et de coaching quotidien, les adultes peuvent facilement compléter un niveau, en attendant le bus, dans une salle d'attente, etc.

6.4.3 Jeux sérieux à visées thérapeutiques

⁹⁷ Alteraction est une contraction d'interaction et d'autrui, et réfère à une façon de vivre par procuration l'expérience d'autrui via un principe interactif (exemple : en multimédia via des jeux vidéo permettant de « rentrer » dans la peau d'un personnage et suivre son histoire, comme c'est le cas avec des jeux tels Max Payne.

Une des avenues les plus prometteuses pour les jeux sérieux concerne le milieu médical. En effet, certains jeux permettent un développement de compétences chirurgicales, notamment par interface de simulation d'assistance robotisée pour des interventions chirurgicales de pointe, mais l'innovation des scénarios et de l'immersion permettent de développer certaines approches thérapeutiques particulièrement étonnantes et prometteuses. Ainsi, *Snow world* (2006) est un jeu en contexte de réalité virtuelle, développé conjointement au centre des grands brûlés Harborview de l'Université de Washington et la compagnie Nvidia, sous la direction du Professeur Hoffman.

Il vise à immerger dans une simulation ludique via un casque de réalité virtuelle, un environnement arctique où l'on vise des pingouins avec des boules de neige, auprès de patients souffrant de blessures de troisième degré et dont il faut changer les pansements. Durant cette opération particulièrement douloureuse à supporter notamment, l'interface virtuelle trompant les sens, le personnel médical a observé une diminution majeure du seuil de la douleur ressentie par les patients. Il y a même eu le cas d'enfants subissant le traitement, et qui demandaient pourtant quand celui-ci allait commencer alors qu'il était déjà terminé. En fait, leur attention était complètement captée par la simulation virtuelle et ludique au niveau de leurs sens leurrée par l'immersion, et leur logique cognitive, mobilisée par l'interface, neutralise en partie les signaux neurologiques de douleur. Cette avenue est sous doute la plus prometteuse en matière de jeu sérieux, car elle soulève la question du cerveau et des possibilités de reprogrammation ou de formatage cognitif par immersion, captation de l'attention et leurre des sens.



Figure 6.4 Visuel extrait du jeu sérieux à visée thérapeutique « Snow World » créé pour U.W. by Imprint Interactive Technology, Inc. Source: Hunter Hoffman, U.W. (2006), cité sur http://www.nvidia.com/object/IO_38272.html (consulté le 20 décembre 2009).

6.4.4 Pertinences et détournements publicitaires

Le jeu America's Army et ses visées propagandistes, mais aussi celui de l'Oréal et ses visées publicitaires indirectes, soulèvent un point particulièrement délicat pour l'avenir du jeu vidéo sérieux, à savoir, est-ce que toute plateforme ayant un but pédagogique ou thérapeutique, malgré des visées aussi publicitaires ou propagandistes, peut-être considéré comme un jeu sérieux. Au niveau sémiotique même, un certain nombre de chercheurs, de différentes universités mais aussi des milieux de l'industrie se questionnent sur le terme même de « jeu sérieux », en vue de créer une sorte de label spécifique visant à éviter que tout jeu vidéo développé en vue de faire la promotion d'une entreprise ou d'une institution soit nécessairement qualifié de sérieux.

6.5 Perspectives

6.5.1 Expérimentation de LAN et de scénarios pédagogiques multi-joueurs : la ludéo pédagogie

Nous avons finalement découvert ici les diverses possibilités du domaine de recherche dans lequel le principe du LAN pédagogique peut s'inscrire, en tant que contexte de mise en place d'un apprentissage par le jeu sérieux, lequel ne s'en tient pas toujours nécessairement à une plateforme ludique, mais aussi un dispositif (ou LAN) interconnectant de semblables plateformes ludiques où se retrouvent virtuellement des sujets en présence, et qui promet bien des avenues possibles pour la recherche, l'industrie comme le public.

La proposition d'expérimentation du LAN pédagogique en contexte d'examen de conduite que nous exposerons ici, s'inscrit de fait directement dans cette perspective et le développement actuel de dispositifs favorisant apprentissages, formations ou thérapie par la simulation. Elle servira de cas d'école quant aux diverses étapes de conception à réaliser pour organiser un LAN pédagogique favorisant apprentissages et socialisation, quelque soit la coquille de jeu utilisée, puisque nous rappelons que nous orientons désormais notre regard sur l'usage, le dispositif autour du jeu et non son contenu qui est de toute façon scénarisé autrement par l'équipe pédagogique.

6.5.2 Concevoir un scénario de LAN pédagogique en dix étapes faciles

Les schémas qui suivent résument en trois étapes, de plus en plus détaillées sur le plan des implications techniques puis pédagogiques, les particularités de la conception d'un LAN pédagogique réussi et porteur d'occasions d'apprentissages et de socialisation, quelque soit l'axe pédagogique thématique abordé. Dans le premier schéma, nous résumons très sommairement les dix étapes que nous recommandons pour le succès de l'expérience. On voit que le LAN mobilise au moins deux à trois personnes composant l'équipe pédagogique le concevant; qu'il impose d'avoir accès à un laboratoire informatique composé de plusieurs ordinateurs (PC recommandés pour un support facilités des jeux) interliés en réseau local. Il implique avant toute chose le choix d'une coquille de jeu vidéo multi-joueurs populaire qui sera le plus adéquat pour supporter la thématique et les interactions en salle et en jeu, laquelle sera adaptée, selon la faisabilité technique des modifications (scripts) portées au jeu par le directeur technique spécialisation en programmation logicielle et support réseautique. La classe enfin doit avoir déjà vu les contenus abordés en classe avant le LAN pour optimiser leur intégration par « vécu expérientiel et immersif » ou encore en le mettant à l'épreuve en contexte

d'examen collectif (mise en scène par attribution de rôles et parcours favorisant des enjeux relationnels et rencontres en jeu, dont l'impact est aussi visible en classe).

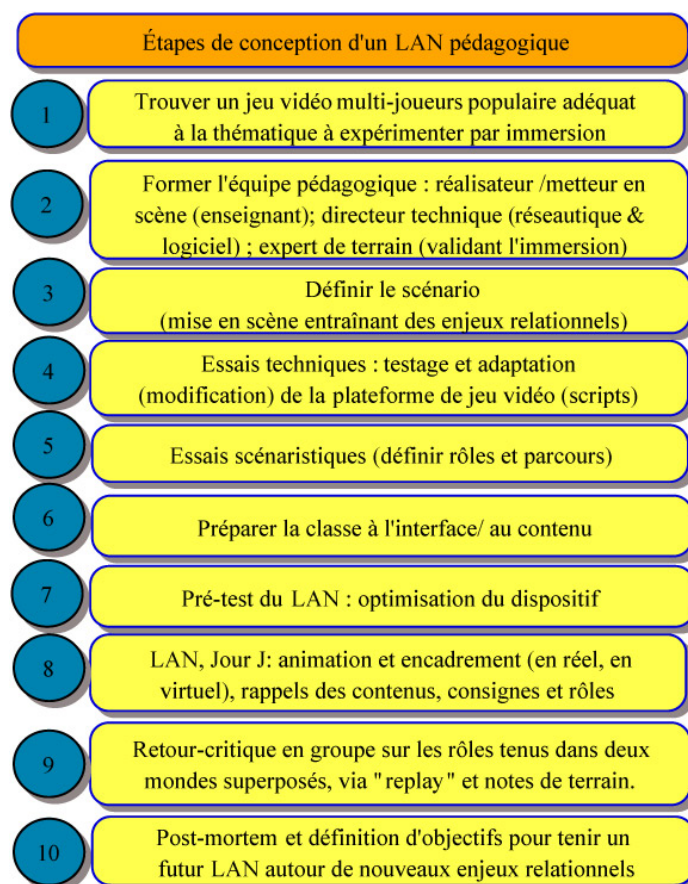


Figure 6.5 Concevoir un LAN pédagogique en dix étapes.

Le second schéma s'attarde plus en détail sur les dimensions techniques pour l'équipe pédagogique composée des divers intervenants, dont la recommandation d'un expert-terrain peut s'adjoindre à l'équipe afin de la conseiller pour l'élaboration d'un scénario le plus fidèle en termes d'immersion possible. Cet expert terrain était dans le cas de l'expérimentation de conduite collective que nous avons menée, un moniteur-instructeur d'auto-école certifié. Mais dans le cas où le LAN en serait un basé sur une reconstitution historique, il s'agit de bien choisir le jeu le plus adéquat dans un premier temps.

Nous ferons ici un bref retour sur divers jeux existants pouvant être détournés sous forme de « mods » (adaptation du jeu au nouveau scénario par modification du script, de la modélisation des environnements, du gameplay, etc.) selon diverses disciplines pouvant être abordées en LAN. Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive et permet juste de voir la diversité et parfois la subtilité des types de jeu dans chaque catégorie selon le scénario visé comme son époque. Par exemple en histoire, l'immersion dans la reconstitution de divers grands moments historiques sont possibles via plusieurs jeux. Par exemple, si le professeur veut immerger sa classe à l'époque de la guerre de Cent ans pour illustrer les enjeux finaux qui ont marqué sa fin, il pourrait choisir un jeu comme *Age of Empire II*, où il est possible de recréer en groupe, donc de vivre en quelque sorte la Campagne de Jehanne d'Arc, par exemple (« the Joan Arc Campaign », de son titre original, n'est qu'une des campagnes, ou scénarios historiques possibles, dans le jeu). Ces jeux regorgent d'ailleurs d'anecdotes historiques authentiques qui favorisent encore davantage leur usage ou détournement à des fins pédagogiques. Par ailleurs les scénarios de ces jeux suivent des « step learning curves », ou « courbe d'apprentissage » par étapes pédagogiquement structurées qui sont inspirées de notions d'ergonomie cognitive utilisées en ingénierie du savoir, le plus souvent co-scénarisées avec l'aide de pédagogues.

« August 6, 1999 - "She told us she was a peasant who did not know how to ride or fight. She told us that she intended to rescue France".
-- From the Age of Kings, Joan of Arc Campaign⁹⁸»

Dans le jeu de stratégie *Civilisation*, des périodes telles celle de l'expansion territoriale américain ou de la campagne antique romaine sont possibles ; le jeu *Victoria*, simule quant à lui les conditions géo-politiques et économiques de 1836 à 1920, et *Heart of Iron* l'évolution d'heure en heure de la seconde guerre mondiale (de 1939-1946). On voit dans ces jeux l'évolution des frontières géographiques selon les mouvements de troupes que les participants du LAN peuvent diriger, c'est pourquoi nous les recommandons car ils favorisent la reconstitution de situations réelles, comme le dépassement de celles-ci pour pousser les participants à innover en tenant compte de nombreux facteurs géo-politiques, afin de trouver d'autres avenues de résolutions stratégiques qui auraient pu être historiquement réalisables.

⁹⁸ Cité par Ign Staff. Source : *Pc.igne.com*. 2010. En ligne. <<http://pc.igne.com/articles/069/069378p1.html>>. Consulté le 14 février 2010.

Les LAN sont possibles aussi en concevant des simulations urbaines ou de gestion économique, avec les *Sim's* et d'autres jeux de stratégie/simulation; *Half Life II* pour la gestion de crise de lieux contaminés, leur évacuation, la manutention de matières dangereuses nécessitant des procédures opératoires répétées et précises), etc.

Bref, comprenons que dans tous ces cas de figure, l'expert-terrain peut être tout professionnel pouvant conseiller l'enseignant dans l'élaboration du scénario pédagogique en jeu, en regard d'une réalité de terrain qu'il connaît parfaitement et qu'il pourra adapter ou aider à recréer sous forme d'optimisation de la simulation, par les conseils qu'il peut prodiguer au formateur. Cet expert peut donc être, selon les besoins, un historien, un économiste, un stratège politique, un ingénieur ergonomiste, physicien etc., ou tout collègue professeur enseignant ces matières à des clientèles adultes ou plus jeunes, selon le public visé par le LAN. Ses conseils pour penser une reconstitution fidèle de la carte (des lieux) du monde virtuel, comme des rôles à distribuer pour faire par exemple revivre en classe une bataille célèbre en séparant la classe en deux camps (Anglais versus Français ou encore de l'Alliance versus l'Axe), va largement assoir la dimension réaliste de la simulation. De fait, ce point renforce généralement l'engouement des participants à l'expérience, qui leur offre en quelque sorte l'occasion de « refaire l'histoire », c'est-à-dire une approche d'apprentissage expérientiel qui marque les esprits et favorise l'engagement comme les échanges entre étudiants en classe.

Étapes de conception d'un LAN pédagogique		Guide de conception d'un LAN pédagogique par étapes
		Détails des tâches techniques à réaliser à chaque étape de conception
1	Trouver le jeu vidéo adéquat	L'enseignant/ formateur trouve un jeu vidéo populaire multi-joueurs (PC) dont l'environnement ou l'intelligence artificielle supporteront le projet pédagogique.
2	Former l'équipe pédagogique	S'associer à un directeur technique (pour les modifications portées au script du jeu) et un expert terrain pour monter le scénario d'apprentissage et/ ou d'évaluation.
3	Définir le scénario	Définir le scénario pédagogique adapté au contenu désiré et au niveau à atteindre par la classe, envisagé par l'enseignant en partenariat avec le responsable technique (pour sa faisabilité) et l'expert-terrain (pour la pertinence de l'immersion).
4	Essais techniques	Tests opérés par le directeur technique visant la faisabilité réseautique et logicielle des modifications à porter au jeu et son adaptation aux ordinateurs du laboratoire.
5	Essais scénaristiques	Lister les rôles à distribuer en classe aux divers étudiants selon leur profil et vérifier la coordination des parcours dans le monde virtuel pour favoriser un bon "timing" et une optimisation des occasions d'interactions et d'expérience (en jeu et en classe).
6	Préparer la classe à l'interface/ au contenu	La classe sera fréquemment préparée au contenu et à l'interface du jeu abordés en LAN. Si le jeu est très connu, il restera quelques non-joueurs à former (possiblement le jour du LAN) ou prévoir des séances d'entraînements collectifs favorisant mentorat/parrainage entre joueurs et non-joueurs. Tout contenu vu en classe avant le LAN, permet d'en faire aussi un puissant outil d'examen immersif collectif.
7	Pré-test du LAN : optimisation	Tenir, au moins un mois avant l'événement, un Pré-test de LAN (mêmes ordinateurs, même local, même scénario): tester les rôles définis et les parcours une dernière fois pour vérifier leur adaptation avec des usagers-témoins externes. Opérer les correctifs ou adaptations techniques nécessaires avec l'équipe pédagogique.
8	LAN, Jour J: animation, rappels, consignes, rôles	Organisation et animation du LAN : 2 des 3 intervenants de l'équipe pédagogique sont présents (directeur technique et formateur) et font le tour du groupe durant tout le LAN. S'il y a évaluation (contexte de formation professionnelle), l'expert de terrain devrait être juge externe. L'enseignant repère les interactions & les alterations.
9	Retour-critique en classe sur les rôles individuels tenus dans les 2 mondes, via "replay" et notes	L'enseignant invite l'expert externe (si présent) à faire ses commentaires critiques, puis organise un retour critique en groupe sur l'expérience : évaluation de la performance globale du groupe et des individus (il ne leur en parlera qu'après avoir écouté les participants, pour éviter de "biaiser" toute opinion). Après les avoir définis, il demande à chacun de donner un exemple d'interaction, d'introspection ou d'alteraction vécu, observé ou compris sur lui-même en LAN: apprentissage, esprit critique, socialisation, partage et nouveaux défis à relever seront ainsi favorisés.
10	Post-mortem pédagogique et définition des objectifs d'un futur LAN	"Post-mortem" de l'équipe pédagogique : définir ce qui a été réussi et ce qui a posé problème en LAN. Intégrer les commentaires des étudiants (les enregistrer) sur toute amélioration technique, sur l'immersion en jeu, en classe, les rôles, les parcours et l'évaluation. Remercier et motiver classe et équipiers pour un nouveau LAN orienté vers d'autres avenues, sujets ou mises en scène, ou optimisant le tout.

Figure 6.6 Détails des opérations de conception du LAN pédagogique.

Le schéma 6.5 présente aussi nos diverses recommandations d'animation de la classe, à réaliser selon une double approche d'encadrement dans deux mondes superposés (le réel, de la

classe et le virtuel), car l'enseignant doit circuler entre les élèves, voir ce qui se passe de visu mais aussi dans le jeu, en observant les écrans et en prenant en note les commentaires que les joueurs se font aussi à eux-mêmes. Ceci implique en formation un léger glissement vers le développement de nouvelles compétences et approches pédagogiques pour les enseignants, que le schéma suivant, présente plus en détail. Celui-ci résume les compétences particulières qu'implique la conception et surtout la formation autour d'un LAN pédagogique, en suivant toujours les dix étapes que nous recommandons.

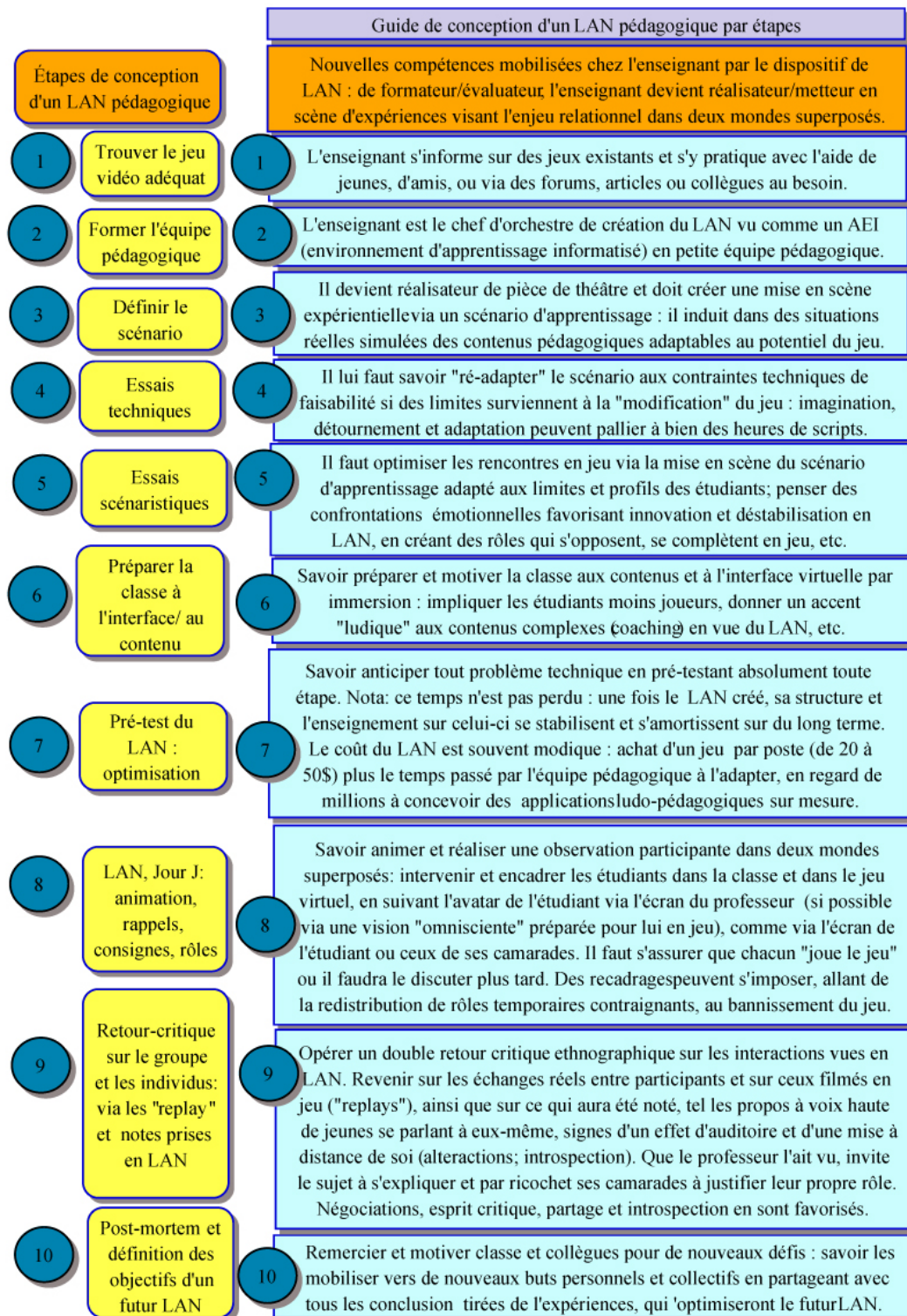


Figure 6.7 Compétences particulières qu'implique la tenue d'un LAN pour l'enseignant.

6.6 Application expérimentale de LAN ludéo-pédagogique : déroulement

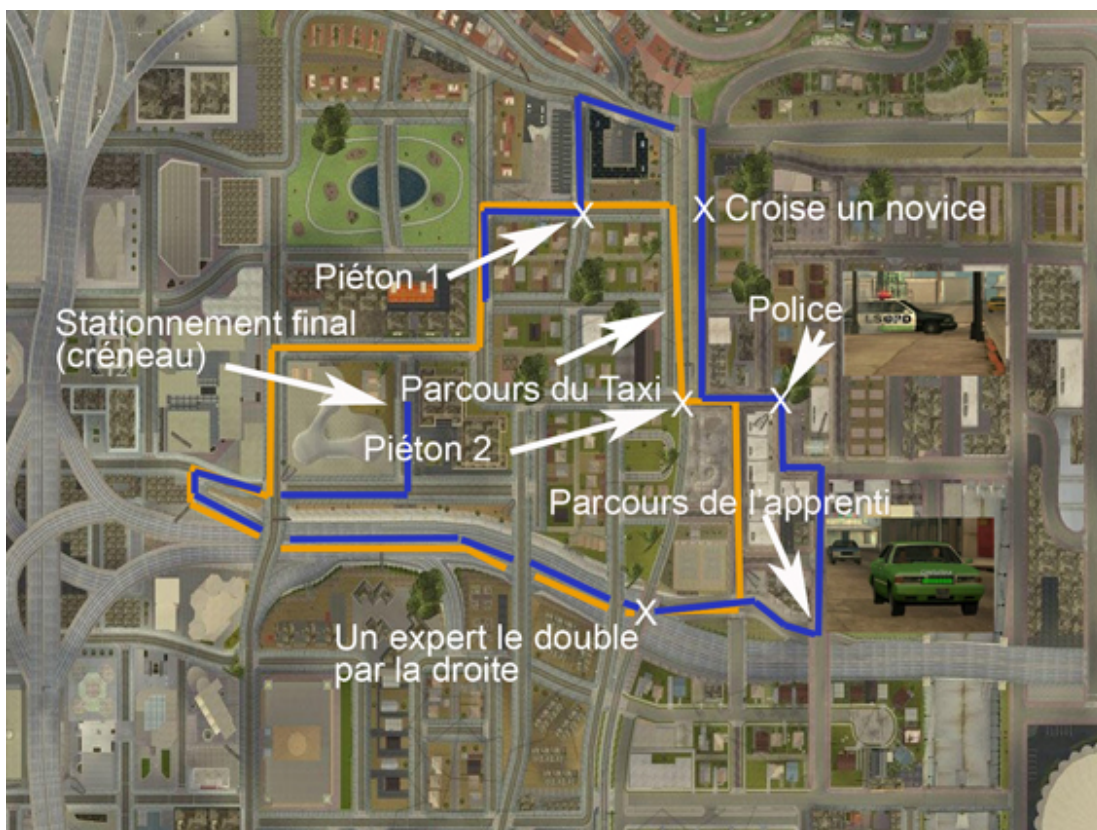


Figure 6.8 Carte aérienne du jeu et des interactions mises en scène durant l'examen.

Cette carte montre les occasions de croisement des avatars gérés par des camarades de l'examiné (dans la classe) tenant des rôles pour favoriser situations collectives vraisemblables et enjeux relationnels durant de son parcours. Leurs rôles sont définis bien qu'ils puissent aussi librement les interprétés : ainsi les interactions en jeu ne se limitent pas à une gestion par intelligence artificielle du jeu, mais occasionne des échanges humains en classe, des imprévus, des rôles qui se confrontent et donc mobilisent émotions et simulations de situations réelles possibles.

6.6.1 Portées et conclusions issues de la première expérimentation

Nous avons défini les « Serious Games », un peu plus tôt, comme des jeux vidéo dont la finalité n'est plus simplement ludique, mais aussi de former, soigner, enseigner ou communiquer.

Or, cette définition globale qui pourtant permet une première estimation de la différence majeure entre jeux vidéo et jeux vidéo sérieux reste trop générale pour permettre aux enseignants ou praticiens de définir concrètement ce que la forme ou le contenu de ce type de jeu implique. Nous retiendrons en ce sens, la définition la plus précise que nous ayons trouvée à ce jour en matière de serious Gaming, définie par Alvarez dans sa thèse doctorale dédiée à la question (Déc. 2007) :

« (Le jeu vidéo sérieux) est une application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association qui s'opère sur l'implémentation d'un « scénario pédagogique », qui sur le plan informatique, consisterait à implémenter un habillage (sonore et graphique), une histoire et des règles idoines, a donc pour but de s'écarter du simple divertissement. Cet écart semble indexé sur la prégnance du « scénario pédagogique ».

Alvarez définit par ailleurs un scénario pédagogique comme : « une fonction dédiée à un « objectif pédagogique », dont la propriété est de susciter l'envie d'apprendre et dont la réalisation dépend d'un jeu vidéo avec lequel elle puisse s'intégrer.

Si nous soutenons tout à fait sa définition de scénario pédagogique et celle, en général du jeu sérieux, la conclusion de notre propre travail tend à invalider une partie de cette définition du Serious Gaming, ou plutôt à l'élargir quant à son mode d'implémentation de scénario pédagogique, puisque selon nos propres observations et recommandations théoriques, et suite à quelques expérimentations faites, il nous semble évident qu'il n'y a pas nécessairement toujours besoin de créer tout un « mod », (ou version adapté du jeu vidéo à des fins pédagogiques), mais qu'au contraire, le seul scénario pédagogique peut suffire, parfois même en détournant seulement l'usage du jeu vidéo à d'autres fins que ludiques.

Ainsi, notre expérimentation de « LAN pédagogique » nous a permis de vérifier qu'il était facilement possible et à peu de frais, de réaliser une expérimentation de simulation en classe

de type praxéologique de diverses matières, telle l'histoire, la géographie ou même la conduite automobile, via un usage divergent, détaché des objectifs réels du jeu.

Ainsi dans notre contexte expérimental de recréant d'un cours de conduite virtuel, et même de passation d'un examen de conduite en LAN pédagogique, nous avons défini notre scénario pédagogique sur la seule mise en place de règle de jeu détournées de celles-du jeu initial, et ce la n'a pas nécessité que les concepteurs du jeu en réalisent une version adaptée pour le milieu éducatif.

Nous avons choisi intentionnellement, Grand Theft Auto IV, un jeu vidéo particulièrement décrié et ayant suscité énormément de polémique pour sa violence potentielle et l'absence de morale que les actions posées en jeu, dans le cadre du « gameplay », permettaient (possibilité d'écraser des piétons, engager une prostituée etc.), pour montrer que, ainsi que nous l'avons observé en LAN, via Counter Strike, un jeu de tir à la première personne particulièrement violent et qui pourrait passer pour démagogique, il existe toujours des possibilités d'apprentissage moraux (esprit fair-play, sens du sacrifice etc.) et par valeur ajoutée (collaboration) même avec de tels jeux. Aussi, imaginons le potentiel lorsque nous disposerons de jeux plus « citoyens » ou pédagogiques.

Le scénario pédagogique que nous avons mis sur pied a consistait à placer des étudiants chacun devant un ordinateur disposant d'une licence du jeu GTA IV, interconnecté à tous les autres ordinateurs de la salle ; mais aussi en utilisant ses personnages, environnements (maps), options (enregistrement à l'écran à des fins de « replay », survol de l'interface de jeu par le formateur dans un hélicoptère, ou encore en limitant les interventions d'ennemis à l'écran) et intelligences artificielle (faire intervenir la foule, créer un contexte d'heure de pointe), nous avons pu créer un contexte de simulation et d'apprentissage par la pratique à la fois efficace, immersif et ludique.

Le seul fait d'opérer un détournement de l'usage d'un tel jeu a suscité énormément d'intérêt et d'engouement de la part des étudiants qui voulaient participer en grand nombre à l'activité. Nous avons dû nous limiter aux contraintes du jeu et des licences disponibles dont disposait chacun (16) pour limiter les frais de l'expérience (qui n'aura, de fait, rien coûté, ce qui devrait intéresser largement les milieux pédagogiques). Nous avons ensuite attribué des rôles à chacun, et le tout visait à tester la performance de conduite de 4 jeunes qui n'avaient

pas encore passé leur examen de conduite et devaient donc être évalués comme en contexte d'examen du code de la route, tandis que les autres joueurs allaient créer des situations les mettant à l'épreuve (dans la mesure de circonstances potentielles pouvant raisonnablement survenir sur la route en tout temps).

Les rôle et tâches attribués furent :

- deux piétons (devant respectivement traverser à un passage clouté et hors passage clouté),
- deux voitures de police (l'une suivant de près la voiture de l'examiné un bon moment pour susciter sa nervosité, voire lui demander de se ranger par déclenchement de sa sirène ; et une autre effectuant un barrage routier pour tester l'alcoolémie),
- des conducteurs devant simuler une conduite de débutant ou d'expert
- un conducteur saoul

Chacun s'est vu octroyé un point de départ et une adresse d'arrivée afin que les croisements individuels s'opèrent de façon synchronisée, en multipliant les occasions d'interaction et les mises à l'épreuve émotionnelle et pratique des candidats.

Le contexte a été celui d'une heure de point en milieu urbain achalandé, et l'intelligence artificielle mise à profit utilisait beaucoup de piétons à ce moment-là, guidés aléatoirement par l'interface.

En tant que formateur souhaitant enregistrer tout ce qui passait à l'écran, nous survolions l'ensemble de l'interface virtuelle de la ville au dessus des avatars des jeux, pour filmer le tout à l'écran. Les 5 étudiants qui devaient passer le test de conduite, se sont vus prêté un manuel du code de la route tous les candidats, conducteurs et néophytes, ont quant à eux suivi une formation d'environ une heure spécifiquement dédiée au code de la route, ses grands rappels, avec l'intervenant. L'expérience de simulation a duré 15 minutes, après une heure d'apprentissage des commandes de jeu par l'ensemble des étudiants. Le tout a été filmé donc tant dans la véritable salle de laboratoire informatique où se déroulait l'expérience qu'à l'écran, puis visionné et commenté par la suite pendant 30 minutes, suivi d'une période d'échanges et questions de 15 minutes pour une intervention totale de 3 heures pour les candidats d'examen et de 2 heures pour les autres **étudiants**.

Une vidéographie consultable en annexe sur DVD-ROM présente le déroulement de l'expérience.⁹⁹ (non : sera plutôt présentée à la toute fin de ma soutenance, en cerise sur le gâteau quant à l'application expérimentale de la théorie du LAN pédagogique (vidéo extraite de l'expérience du 22 janvier tenue à l'UQAT / Longueuil).

Nos conclusions sont les suivantes.

Nous sommes tout à fait d'accord et conscient, avec Alvarez, du fait que la différence notable entre un jeu vidéo et un jeu sérieux est le scénario pédagogique, mais nous soulignons qu'il est jusqu'ici très rare que les expériences se déroulent sur jeux en réseau multi-joueurs, ce qui selon nous ôte toute cette dimension sociale et présentielle dont l'absence coûte si cher au E-Learning du fait de son haut taux de décrochage étudiant (30% en moyenne, statistique fourni par Yves Munn, intervenant de « cegep à distance », spécialisé en formation pré-universitaire à distance)¹⁰⁰ et par ailleurs parce que l'on peut aussi parler de jeux sérieux lorsque c'est l'usage du jeu qui est détourné, autrement dit son contenu, et non juste son contenu via son contenant, ou plateforme. En ce sens, nous offrons à travers cette étude, une toute nouvelle perspective d'application et de champ de recherche au serious gaming via la proposition du LAN pédagogique dont nos présentes conclusions sont les prémisses du potentiel à la fois pédagogique, économique et culturel.

6.6.2 Jeux vidéo en réseau et approche thérapeutique : le point sur la situation

6.6.2.1 Les approches thérapeutiques appliquées intégrant les jeux vidéo

Soigner grâce aux jeux vidéo est devenue une perspective désormais à considérer par les chercheurs et psychologues à l'aise avec ce médium, et qui seraient désireux de mettre à profit la dimension ludique et cathartique que ces mondes virtuels offrent à leur patient qui peuvent manipuler des avatars à leur image, pour mieux parler d'eux... ou même pour eux.

⁹⁹ Expérience consultable sur : www.ludisme.com (documentaire vidéo portant sur l'expérience)

¹⁰⁰ Insérer les statistiques de Yves Munn sur le E-learning

Après quelques temps déjà passés à étudier le phénomène du Serious Gaming¹⁰¹ et plus spécifiquement les diverses formes d'approches thérapeutiques qui d'y rattachent, j'ai pu apprécier depuis 3 à 4 années, quelques approches novatrices au Québec, en matière de traitement thérapeutique des phobies par immersion en réalité virtuelle pour traiter l'arachnophobie ou la claustrophobie (UQAC/ UQOH). Aussi, si du point du vue formel, certains jeux peuvent sembler sérieux quant aux habilités qu'ils permettent de développer sur le plan médical (notamment, certains permettent un développement de compétences chirurgicales notamment par interface de simulation d'assistance robotisée pour des interventions chirurgicales de pointe), sur le fond, l'innovation des scénarios et de l'immersion permettent de développer certaines approches thérapeutiques particulièrement étonnantes et prometteuses du côté des contenus et supports médicaux.

Aux USA, il y a eu des expériences similaires mais beaucoup plus directes et impactant les plans non seulement psychologiques mais aussi neurologiques et physiologiques, avec l'usage d'une plateforme de jeu et d'un casque de réalité virtuelle visant à détourner l'attention de grands brûlés dont on change des pansements douloureux, en vue de leurrer leur système neurologique et d'enrayer le signal de la douleur envoyé au cerveau avec des résultats probants atteignant parfois plus de 90 % de diminution du seuil de la douleur ressenti. Ainsi, *Snow world* (2006) est un jeu en contexte de réalité virtuelle, développé conjointement au centre des grands brûlés Harborview de l'Université de Washington et la compagnie Nvidia, sous la direction du Professeur Hoffman.

¹⁰¹ Les jeux sérieux sont des plateformes de jeu vidéo qui utilisent la technologie du jeu vidéo, mais à des fins autres que le jeu, telles que former, enseigner et finalement enfin parfois même soigner des sujets. Le concept est un héritage des premiers développements reliés aux jeux vidéo des années soixante-dix à des fins d'abord militaires : les simulateurs de vol en sont un exemple-type. Peu à peu, le concept s'est étendu et connu une résurgence d'intérêt dans les années quatre-vingt-dix où l'intérêt se centrait sur les promesses de l'*E-learning*. Finalement en 2004 s'est tenu le premier sommet du jeu sérieux à Washington sous le patronage de Ben Sawyers lors de la « First Serious Gaming conference ». D'une façon générale, on parle d'une industrie très prometteuse, évaluée en 2006 à près de 10 milliards de dollars le chiffre d'affaire potentiel pour cette industrie d'ici 2016. Pour plus d'information sur le phénomène, nous recommandons la thèse « Du jeu vidéo au serious game : approches culturelle, pragmatique et formelle » (Alvarez, 2007) ou le site <http://www.ludoscience.com/FR/6-Julian-Alvarez.html> (consulté le 20 décembre 2009).

La simulation ludique recrée un environnement arctique où l'on vise des pingouins avec des boules de neige, auprès de patients souffrant de blessures de troisième degré et dont il faut changer les pansements. Durant cette opération particulièrement douloureuse à supporter notamment, l'interface virtuelle trompant les sens, le personnel médical a observé une diminution majeure du seuil de la douleur ressentie par les patients. Il y a même eu le cas d'enfants subissant le traitement, et qui demandaient pourtant quand celui-ci allait commencer alors qu'il était déjà terminé. En fait, leur attention était complètement captée par la simulation virtuelle et ludique au niveau de leurs sens leurrée par l'immersion, et leur logique cognitive, mobilisée par l'interface, neutralise en partie les signaux neurologiques de douleur. Cette avenue est sous doute la plus prometteuse en matière de jeu sérieux, car elle soulève la question du cerveau et des possibilités de reprogrammation ou de formatage cognitif par immersion, captation de l'attention et leurre des sens.

Par ailleurs, après plusieurs conférences données relativement au Serious Gaming en France et au Canada, qui m'ont amenées à rencontrer des chercheurs innovant dans le domaine, et suite à des recherches approfondies menées dans le cadre d'un doctorat approchant la question de l'apprentissage et la socialisation via les jeux vidéo, mes propres conclusions m'ont amenée à présenter une proposition théorique, celle du « LAN pédagogique », qui n'était pas étrangère ni éloignée du processus de thérapie appliquée via les jeux vidéo.

6.6.2.2 CyberLearning Technology

Du côté des initiatives couplées entre milieux médicaux et industries, on retrouve des brevets originaux, dont une technologie développée conjointement avec la NASA, qui porte le nom spécifique de « CyberLearning Technology », développée par la compagnie Smart Brain Games¹⁰², qui repose sur le principe de neuro-rétroaction ou neuro-feedback. SmartBrain Technologies is the only neurofeedback technology tested, patented and developed at NASA.

«Scientists at NASA LaRC researched and developed technologies using physiological measures for assessing sustained attention, engagement, awareness and pilot stress, in laboratory flight simulators. The research found overall improvement in pilots' attention and engagement to task¹⁰³.»

¹⁰² Consulter le site fort bien documenté : <http://www.smartbraintech.com/>

¹⁰³ <http://www.smartbraintech.com/facts/>

Il existe aussi dans une version plus libre et privée, des formes de “coaching ludiques” supportés non par des professionnels mais une interface de jeux pensée par des professionnels, tel le jeu sur plateforme portable de type « Nintendo DS « Brain Age ». Celui-ci cible les personnes âgées qui souhaitent maintenir une activité intellectuelle performante¹⁰⁴ !

6.6.2.3 Proposition d’approche art-thérapeutique médiée par le jeu vidéo : la « Ludéothérapie »

J’en suis ainsi venue à considérer le principe du jeu vidéo en réseau local comme une approche formatrice et possiblement thérapeutique, du fait de la superposition et des actions relationnelles menées dans le cas du LAN en deux lieux à la fois. J’ai par ailleurs recensé le travail de plusieurs chercheurs, psychiatres, psychologues, art-thérapeutes et de quelques compagnies de développement de jeux vidéo innovant dans le domaine, dont la NASA, qui tous ont entrepris des initiatives et mis à l’épreuve l’équation « jeu vidéo » et thérapie » avec quelques succès intéressants, bien que l’idée soit des plus marginales encore et que l’on doive la considérer comme totalement émergente.

Nommée « Ludéothérapie », j’avais avancé à l’occasion de ma thèse, un concept d’approche thérapeutique utilisant les jeux vidéo comme support de suivi, de soutien, profilage et de communication auprès d’enfants atteints de difficultés relationnelles ou comportementales, par des intervenants. Partie d’observations faites en zoothérapie, qui utilise le réel, le vivant et le jeu, j’en suis venue à considérer l’équation correspondante au virtuel. Il en a résulté l’idée que le jeu vidéo peut favoriser une mise à distance de soi, un regard synthétique, détaché, moins chargé d’émotion, que l’on pourrait appelé « méta-regard » sur ces choix, actions et reflets numériques, mis en scène donc nuancés grâce au jeu, qui serait porteur de nombreuses promesses selon moi pour des approches psychothérapeutiques novatrices et appliquées¹⁰⁵.

En utilisant le principe de mise à distance de soi par le principe d’un « avatar » que l’enfant manipule, qui le représente et dont il parle à la 3^e personne, ce qui favorise catharsis,

¹⁰⁴ Source : <http://www.presence-pc.com/actualite/jeu-nintendo-15430> (consulté le 5 janvier 2010)

¹⁰⁵ L’approche expérimentale par l’action, ou praxéologie, serait ici mise de l’avant, bien qu’elle n’exclue pas un regard postérieur d’analyse par le patient, commentée, de ses faits, gestes et choix.

distanciation et mise en abyme facilitées, l'intervenant dispose d'une porte d'accès à l'univers psychologique de l'enfant, et obtient un accès communicationnel sur le plan verbal, non verbal ou encore via les représentations symboliques choisies par l'enfant, facilitant le support d'échanges et de lâcher-prise du patient en cadre thérapeutique.

Ce mode d'approche que l'on pourrait qualifier de façon conservatrice et dans un premier temps, d'approche hybride mixant art-thérapie et ludo-thérapie, ou encore d'approche psychologisante à portée thérapeutique, met à profit d'une part le jeu par le processus créatif où l'enfant va utiliser son imagination mais aussi va révéler dans celui-ci comment il se perçoit, pour se réaliser virtuellement un personnage, dit « avatar » à son image (un psychologue parisien utilise notamment le jeu de simulation « the Sim's » pour ses consultations à cette fin). D'autre part, l'approche ludique, conciliante, non-jugeante, impartiale et réglementée de l'interface favorise la détente de l'enfant amené ainsi à parler a haute voix des gestes qu'il pose, pourquoi, a éventuellement mettre à l'épreuve sa volonté, sa persévérance, sa motivation et on le sait a présent, ses émotions également par le biais de la mise en scène qu'il vit dans les mondes virtuels. Tout le mouvement de jeux de rôle en ligne, ou l'on se fantasme et se réalise en ce sens, en est très éloquent, de « World of Warcraft » et ses guildes de joueurs inspiré des jeux de rôles où l'on recrée des réseaux relationnels ludiques à distance, ou de « second life » et ses univers parallèles mais à l'image du réel, voient leur succès dans ce jeu de mise à distance d'un soi idéal et repensé en contexte, ce qui n'enlève rien des possibilités d'expérimenter avec autrui des gammes d'émotions aussi forte que l'amitié, le rejet, la séduction ou l'amour.

Nous présenterons ici un rapide paysage des approches qui ont retenu notre attention et qui donnent le ton juste sur la question actuellement, bien que cet aperçu ne puisse se prétendre exhaustif, du fait notamment de la langue et la culture ne me permettant pas d'être informée de développements en cours en Japon ou en Corée du Sud ou des initiatives similaires ou encore plus audacieuses ont probablement cours, du fait de l'intérêt culturel notoire qui y a cours concernant les jeux vidéo.

Faisons tout d'abord un bref retour étymologique sur le terme ludéothérapie, et les notions qui y sont connexes sans pour autant signifier du tout la même chose, dont celles de « ludothérapie¹⁰⁶ » et de « cyber thérapie » et bien sûr « d'art-thérapie ».

Nous avons composé le néologisme « ludéotheapie » (ludeotherapy en anglais), par contraction du préfixe ludo et vidéo; ludo est tiré du verbe latin ludere signifiant l'acte de jeu, et qui est un préfixe qui a souvent cours en éducation pour signifie tout ce qui se rattache de près ou de loin au jeu. Ainsi on parle de logiciel « ludo-pédagogique » (ou edutainment), pour des productions telles Adibou, ou Mia etc., destinées à l'éveil des enfants par l'informatique et la manipulation de personnages dans des interfaces conçues par des psychopédagogues, par exemple. Video de son côté vient également du latin videre signifiant voir; non seulement ce mot réfère et rappelle le terme « video » des jeux vidéo, mais la contraction des deux réfère à du ludo/video, soit littéralement à la fois du jeu et une vue thérapeutique

Par ailleurs, ludo (jeu) et vidéo (référant à la catégorie spécifique des jeux vidéo) a été ici contracté en un seul mot (ludéo) afin de distinguer cette approche utilisant les jeux vidéo, de celle, plus générale, utilisant toutes sortes de jeux, y compris papier, et dite « ludothérapie ».

La ludothérapie¹⁰⁷ réfère quant à elle à une approche art-thérapeutique utilisant toute forme de jeu (non pas vidéo) pour supporter des jeunes dans un suivi **psychotérapeuthique**.

Expliquer mon projet d'analyse par le biais d'un jeu vidéo (dit : ludéo-thérapeutique), pouvant se servir de *think aloud protocol* naturellement suivi par des jeunes observés, qui jouent à plusieurs via un jeu vidéo multi-joueurs. Le jeu vidéo peut servir de support à un suivi clinique car il permet une mise a distance catharcique de jeune patient, qui peut parler de lui en agissant via son avatar : le jeu devient alors un support de communication pour un traitement thérapeutique.

CONCLUSION

¹⁰⁶ Consulter : <http://artjeu.com/psychoterapies-pluridisciplinaires/l-art-therapie-et-ludotherapie/>

¹⁰⁷ <http://www.presence-pc.com/actualite/Jeux-Medecine-15618/>

C.1 Résumé de la démarche scientifique supportant les présentes conclusions

C.1.1 Méthodologie

Sur le plan méthodologique, l'approche inductive qui nous a guidé dans cette étude s'imposait face à un terrain méconnu et peu documenté. Nous ne pouvions vérifier à priori aucune hypothèse avant de comprendre ce nouveau terrain. Nous ne pouvions prétendre qu'à définir les particularités réseautiques et humaines d'interactions observées, en vue d'entrevoir les apports potentiels pour les communications, d'un dispositif facteur de socialisation et d'apprentissage. Nous avons alors établi au départ deux questions de recherche d'ordre général interrogeant le « comment » et le « pourquoi » des LAN parties, afin d'orienter et réduire le champ des inconnues à documenter.

La méthodologie de recherche la plus efficace qui se soit peu à peu imposée à nous a pris la forme d'une théorie ancrée, élaborée à partir d'une étude de cas longitudinale sur 7 ans. Elle a permis dans un premier temps de faire émerger de l'observation du terrain et des questionnaires distribués aux participants en 2003 et 2007, trois concepts principaux favorisant son analyse en profondeur: ceux d'identité, de socialisation et d'apprentissage. Tous s'appuient sur le principe d'interaction, d'ailleurs omniprésente sur le terrain, où les échanges sociaux constituent le noyau central commun à toute activité du LAN. Comme il est rare que des interactions s'observent dans un même lieu via des réseaux sociaux et techniques relevant des mondes virtuels et réels à la fois, cette thèse offre un apport intéressant aux communications, mais pas seulement. Ce qui a donc vite émergé du terrain, a été la complexité du phénomène, nécessitant d'investiguer auprès d'auteurs issus de champs d'études connexes aux communications, mais d'intérêt pour le LAN (éducation, sociologie, psychologie).

Nous avons ensuite opéré durant plusieurs années une validation itérative de nos analyses à la lumière de théories diverses. Ainsi, une vérification conceptuelle s'est opérée par le biais de l'analyse thématique détaillée, établie selon la méthode Morin-Chartier, d'une dizaine d'entrevues semi-directives réalisées auprès de joueurs et d'équipe sélectionnées au hasard en 2007. Elle a permis d'ajouter un nouveau concept central, celui de motivation, et des sous-concepts de grande importance pour parler d'un LAN : ceux de communauté, de rôle et de

rétroaction, qui tous sont venus enrichir nos références théoriques existantes. Pour la compréhension des tous ces concepts, nous avons systématiquement opté pour des auteurs fidèles à l'approche constructiviste et à la pensée complexe. Nous avons ainsi réalisé une généalogie conceptuelle qui visait à favoriser la cohérence de l'analyse par théorisation et de la dimension interdisciplinaire de ce travail.

C.1.2 Analyse par théorisation ancrée

Pour valider la compréhension des données observées, le choix s'est porté sur une définition des concepts-clé, référant à des modèles théoriques fidèles à notre vision scientifique, mais aussi proches des préoccupations du terrain.

L'analyse par théorisation opérée ici découle d'une généalogie conceptuelle issue du constructivisme. Elle présente des auteurs issus de diverses sciences certes, mais ayant tous adopté une posture favorisant une compréhension à la fois complexe et systémique des événements. Ainsi, c'est par emprunt ou analogie au modèle théorique de ces auteurs, transposés au LAN, que nous avons pu expliquer nos données (via photos, vidéos, entrevues, questionnaires, articles et notes de terrain).

Pour illustrer ce processus d'analyse par théorisation, prenons l'exemple du concept d'identité et de ce qui nous a amené à définir « les quatre âges psychologiques du joueur » régulant ses types d'interaction sociale en LAN, qui sont des étapes comportementales propres à la construction identitaire observés chez de nombreux joueurs.

Ainsi, en réponse à une de nos questions d'entrevue portant sur l'identité, les propos tenus par certains sujets sur le « stade bébé » des joueurs novices, qui « s'achètent des ordinateurs trop coûteux pour les vrais besoins d'un LAN, et sans même savoir s'en servir »; ou la fascination envers les joueurs seniors, dont les interventions « donnent une âme au LAN », signifiait qu'il y avait des stades marqués que l'on pouvait donc observer dans l'évolution identitaire et sociale du joueur. Ceci faisant écho aux considérations du développement cognitif de l'enfant, exposé dans l'approche structuraliste de Piaget, nous avons mis en parallèle cette théorie issue d'un des courants fondateurs de la systémique souvent étudié en l'éducation, avec nos considérations observées sur la psychologie des joueurs adolescents. Ceci nous a méthodologiquement permis, dans un premier temps, de départager

des données qui relèvent de facteurs contextuels de celles de type cognitif. En voyant ainsi apparaître une trame récurrente de développement mental par étape, propre à la psychologie adolescente, nous avons comparé son évolution psychologique à une succession de paliers définis selon les comportements en LAN; puis identifié des moments charnières relevant du principe d'équilibration cher à Piaget. Ainsi, un novice devient un joueur amateur aux yeux de tous lorsqu'il intègre par mimétisme ou transfert opérés durant l'activité, des savoirs-faires et des comportements propres à ses équipiers (bon vocabulaire en jeu, attitude flegmatique lors de la victoire, maîtrise technique, etc.), et qu'il les reproduit de façon réflexe.

Ainsi a été élaborée notre compréhension du LAN, puis les conclusions propres à l'analyse de chacun de nos concepts de référence, entrevus selon un courant d'analyse théorique avec lequel nous nous sentions en adéquation selon notre généalogie conceptuelle présentée plus tôt. C'est ainsi que nous proposons ici des conclusions prenant la forme de définitions et de modèles, à partir de données extraites du terrain et mises à l'épreuve d'analyses théoriques pertinentes. Ainsi, pour l'identité, nous avons ainsi distingué les divers types de comportements du joueur et des équipes, et les avons organisés en « âges psychologiques », s'enchainant par équilibration, c'est-à-dire par stabilisation des données extérieures devenues des références comportementales intégrées par le sujet. Cette approche par âges, indique que le LAN joue un rôle de rite de passage (ou « passe-âge ») de type initiatique sur le plan personnel et social du joueur, qui répond à un besoin d'intégration sociale essentiellement masculine.

Pour les motivations et l'apprentissage, qui sont intimement reliés par un principe causaliste selon notre analyse, laquelle s'appuie sur l'apprentissage situé et l'éducation informelle (Brougère), nous avons distingué les priorités individuelles à vocation sociale de celles d'ordre techniques, opérées par le sujet. Les premières, d'ordre général, révèlent des types d'apprentissages transposables à d'autres contextes que le LAN. Les secondes, plus près du concept de « compétence » utilisé dans les milieux de formation professionnelle, sont limitées à des formes d'usages similaires, que ce soit en jeu, en équipe ou dans l'informatique, toutes attribuables à la fréquentation du LAN.

Enfin, pour la socialisation, nous avons établi des modes d'occurrence, de type normée ou marginale, qui renforcent ou diminuent selon nous les champs de socialisation potentielle du joueur selon les rôles qu'il accepte de jouer ou non en équipe. Ils peuvent donc soit se figer et

se cantonner de façon rigide à une position limitant la socialisation sur certains points pendant une durée qui peut varier (phénomène d'asexualité; ou stagnation dans la phase compétitive du 2^e âge du joueur, monopolisant sa vie autour du jeu, par exemple), ou au contraire s'étendre de façon virale à divers secteurs de la vie sociale, en lien avec toute la communauté (par transpositions et création de nouvelles activités, etc.).

C.1.3 Vers une proposition théorique

Sur le plan théorique, la posture épistémologique constructiviste engagée dès le début, a favorisé une lecture des interactions observées dans le LAN selon le paradigme compréhensif et la pensée complexe. Cela veut dire que selon notre positionnement, l'analyse d'un phénomène nécessite d'entrevoir la complexité des interactions des divers facteurs qui le sous-tendent. Cela signifie aussi qu'il n'y a pas de déduction possible de données cernées à-priori, ni d'occasion de réduire la conclusion de cette recherche à une simple validation de réponse, de type « oui » ou « non ».

Entrevoir le LAN de façon systémique a permis d'offrir une grille de lecture à multiples entrées, en vue d'une simplification symbolique du phénomène par modélisation. La modélisation systémique du LAN party et de ses diverses instances en sous-système, favorise une compréhension de son fonctionnement et a rendu possible une transposition du modèle à la théorie de l'activité, permettant de révéler que le LAN est un dispositif sociotechnique produisant des informations, souvent d'ordre expérientielle, qui prennent parfois la forme d'apprentissages et de compétences. C'est ainsi que nous avons pu repérer les agents fondamentaux qui selon nous permettent de proposer un modèle théorique de fonctionnement idéal pour ce genre de système, afin qu'il soit transposable dans d'autres contextes (éducation, divertissement, formation professionnelle) à des fins d'apprentissage. C'est ce que nous présentons ici en fin de chapitre, après avoir résumé nos principales conclusions et recommandations de recherche, relatives au phénomène du LAN party, sous la forme d'une proposition théorique, la théorie du LAN pédagogique.

C.1.4 Limites des conclusions

Les quelques apprentissages découverts et commentés ici, restent définis de façon non exhaustive quant au sujet de recherche qu'incarne le LAN party, puisque des chercheurs différents pourraient sans doute en identifier d'autres – et c'est notre espoir, s'ils venaient à effectuer des recherches ultérieures, qu'elles soient de terrain ou théoriques, avec un cadre méthodologique différent. Nous supposons en ce sens que cette même étude, menée dans d'autres pays occidentaux pourrait sans doute connaître quelques variations dans ses résultats mais selon nous d'ordres mineurs, tandis que pour le modèle théorique, il s'avère prévisible que des transpositions du système avec une population différente (mixte, par exemple), en ferait varier bien davantage les données. En effet, un fort intérêt motivationnel des participants du LAN, même s'il reste officieux, est de profiter d'une occasion de se retrouver « entre gars », ce qui certes fait décroître les chances d'exposition et de potentiel de socialisation avec l'autre genre, mais favorise le principe de rite initiatique (bien sûr informel), qui s'opère via transfert de connaissances informatiques, culturelles, etc., dans une communauté de joueurs à 95 % masculine.

Cette thèse répond donc bien à ses objectifs si on garde en tête qu'elle se veut un premier défrichage du phénomène et une proposition théorique de transposition du système à partir des données observées pour d'autres fins ou contextes. Elle ne prétend donc pas en avoir livré toutes les clés mais propose plutôt quelques avenues de recherche possibles à compléter dans le cadre de futures études qu'elle espère pouvoir inspirer. Si elle a soulevé quelques interrogations et révélé quelques paradoxes sociaux en cours de route, qui méritent des réponses, le modèle théorique qu'elle présente nécessite quant à lui des expérimentations qui détermineront définitivement sa portée et son potentiel.

C.2 Proposition théorique du « LAN pédagogique »

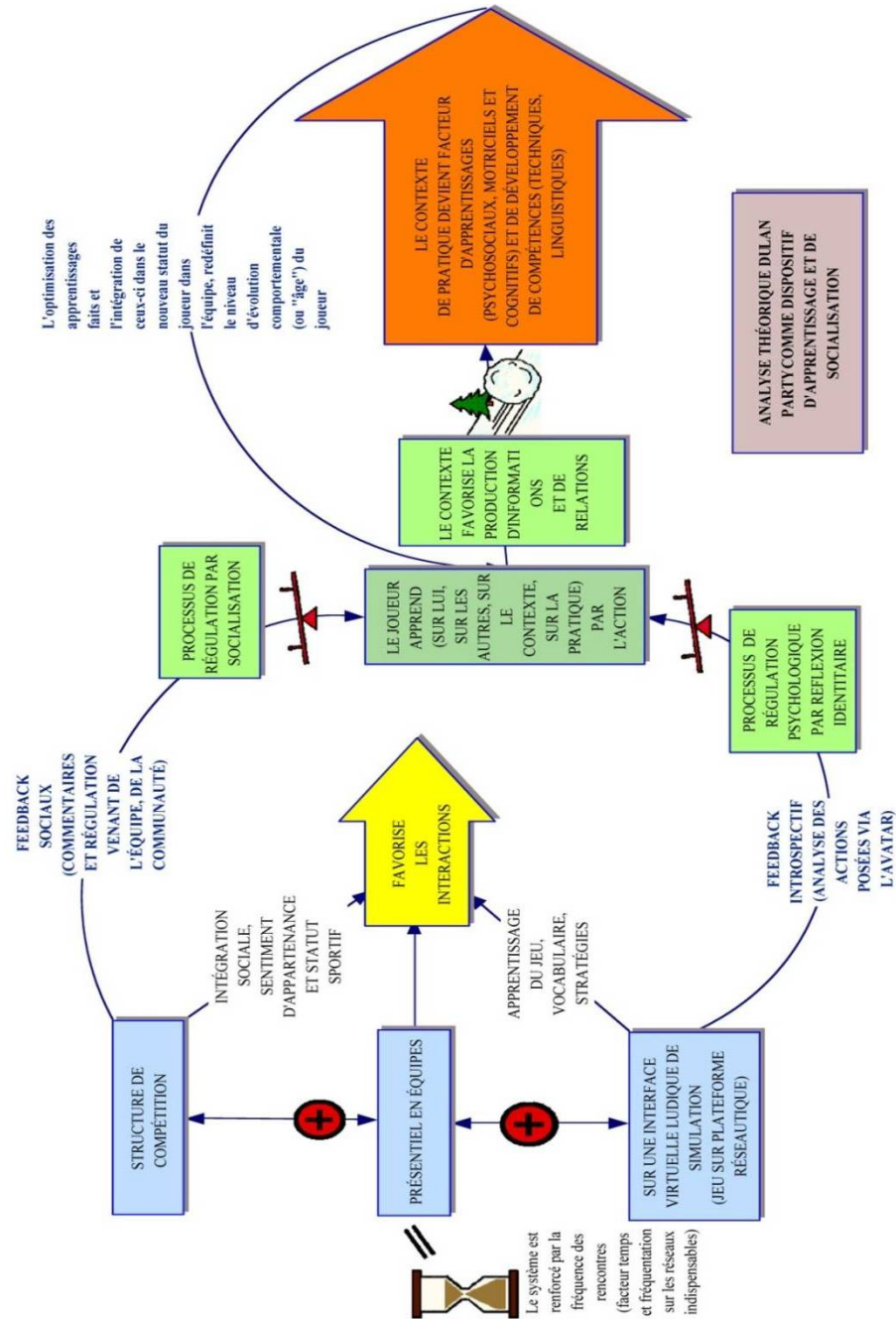


Figure C.1 Schématisation d'un « LAN pédagogique » facteur d'apprentissage.

L'aboutissement normal d'une démarche de théorie ancrée reste la mise en relation des diverses conclusions citées ci-dessus en rapport avec les concepts centraux, sous forme de proposition théorique. Une proposition théorique réalisée selon un cadre méthodologique de théorie ancrée vise à extraire de l'observation du singulier et du particulier des considérations d'ordre plus général, transposables à d'autres systèmes. Ici elle a pris la forme d'une schématisation conceptuelle d'un modèle idéal de « LAN pédagogique », présenté au chapitre IV de cette thèse. Elle suppose un nouvel agencement des agents fondamentaux identifiés sur le terrain (ici pour l'apprentissage et la socialisation), réorganisés de façon à proposer un dispositif théoriquement efficace. Il reste donc à expérimenter notre dispositif soumis ici lors de recherches ultérieures.

Le « LAN pédagogique » est littéralement un réseau virtuel local réunissant des acteurs en présence pour une simulation compétitive, en vue de favoriser des apprentissages renforcés par le contexte, l'activité et le présentiel en équipe, et transposables à d'autres domaines.

En ce sens, cela peut être fort utile à expérimenter en éducation, pour répondre par exemple au problème de décrochage propre au E-learning, notamment en formation professionnelle; ou encore pour enseigner des matières de façon collective et proactive. Cela peut aussi concerner les communications pour répondre aux nouveaux usages interactifs et sociaux qui se développent dans l'industrie du divertissement (le LAN étant à contrecourant cependant au principe de mobilité du fait du principe présentiel en un même lieu). Aussi, il peut intéresser de nouveaux dispositifs sociaux à fins thérapeutiques, pour réapprendre des modèles comportementaux avec soutien présentiel (par exemple pour le décrochage et la restructuration du temps, chez les joueurs de jeu vidéo compulsifs, par socialisation avec les équipiers, etc.). Tous ces usages relèvent d'un nouveau pan de l'industrie du jeu vidéo, nommé « Serious gaming ». Les « jeux sérieux » réfèrent en effet à de nouvelles interfaces ou plateformes vidéoludiques pouvant avoir des visées plus formatrices ou thérapeutiques. La théorie du LAN pédagogique que nous soumettons ici y répond donc directement comme proposition théorique de plateforme d'application potentielle.

C.3 Perspectives expérimentales d'implantation du dispositif de LAN pédagogique

Nous faisons la proposition d'une expérimentation exemplaire sur un groupe de candidats témoins, qui pourrait être tenue en contexte de formation au code de la route, permettant d'évaluer directement l'impact du dispositif de LAN pédagogique sur l'acquisition d'un savoir théorique et pratique qu'il renforce, ou non, en comparaison avec les résultats obtenus par un groupe témoin, pour les deux examens officiels (du code et de conduite).

L'hypothèse d'expérimentation serait de vérifier si la fréquentation d'un dispositif de LAN pédagogique pourrait renforcer significativement apprentissages et socialisation entre candidats, menant tous à une meilleure mise en situation et réactions appropriées de conduite. Cela pourra s'avérer mesurable directement par comparaison des résultats obtenus aux examens du code de la route, puis de conduite d'un groupe test et d'un groupe témoin.

La maîtrise de l'interface, mais aussi la socialisation dans le temps entre candidats, sont les facteurs-clé d'apprentissage renforcés selon notre théorie. Le tout serait ensuite vérifié lors de la tenue d'un examen de code de la route permettant de comparer les résultats à ceux d'un groupe test. Le groupe test aurait suivi en parallèle une formation portant sur les mêmes contenus avec des moyens classiques, puis passerait le même examen, toujours tel que pratiqué habituellement. La mise sur pied du dispositif nécessite l'accès hebdomadaire, pour toute la durée de la formation puis de l'examen, à un laboratoire informatique d'ordinateurs reliés localement, sur lesquels est installée une interface de simulation de conduite. Cela implique d'emprunter et d'installer les licences d'un jeu vidéo de conduite réaliste et multi-joueurs, auprès de sa maison de production. Il faut aussi pouvoir enregistrer par capture d'écran les performances de chaque candidat permettant l'analyse par « replay » des choix de conduite et des actes posés, menés en équipe de deux (ce qui permet des rétroactions sociales et introspectives entre joueurs). Ce point est important, puisque la donnée capitale, l'apport de cette recherche doctorale en regard du phénomène de E-Learning ou d'apprentissage classique, est que le travail d'argumentation entre équipier, lorsque tenu ponctuellement, en alternance avec les travaux menés seul, permet de poser des choix qu'il faut rendre conscient, justifiés, et donc de prendre position avec autrui, le tout concrétisé dans l'interface de simulation virtuelle. Tout ceci favorise selon nous des échanges sociaux et des réflexions introspectives supportées par la mise en situation. Cela permet aussi la mise en application des acquis et l'implication

motivationnelle et émotive du sujet en regard de son partenaire et de son rôle à tenir, favorisant le fait qu'il aille au bout de sa démarche. Le lien entre motivation et apprentissage n'étant plus à démontrer à ce stade, si le candidat s'y implique davantage, donc qu'il en retire le maximum d'occasion d'acquisition de savoirs possibles, nous devrions avoir des résultats très significatifs en regard des résultats habituels en examen.

La question de l'évaluation, de la clarté des mises en situation, et de l'ergonomie cognitive de l'interface restent dès lors les seules limites possibles pouvant biaiser l'expérience, puisque par défaut, nous devrions nous adresser à des candidats dont l'âge est sensiblement celui des jeunes en LAN, donc prédisposés à une certaine habilité informatique (à défaut de vidéoludique, dans le cas des filles, mais cela n'importe que peu quand le but n'est pas la performance de simulation, mais la validité des choix posés).

Enfin, ce sera l'analyse comparative, à posteriori, des performances de chacun par une équipe de formateurs compétents qui permettra une première compilation des résultats lors de l'examen du code.

Dans un second temps, il faudra comparer les résultats des deux équipes pour l'examen de conduite, à présent. Le tout permettra de clore l'expérience, à la fois sur les pans théoriques et pratiques, de façon significative afin de valider ou d'invalidier notre théorie d'apprentissage et de socialisation renforcés par le dispositif du LAN pédagogique.

Enfin, le facteur de socialisation sera quant à lui difficile à évalué, mais sans doute est-ce le comportement et la courtoisie sur la route à long terme qui pourra en relever. De fait, les expérimentations en LAN, auront permis la révélation de l'implication émotionnelle comme dans la réalité, et favoriseront que les réactions trop émotives soient aiguillées ou canalisées par des formateurs encadrant et conseillant les apprenants. Ce processus de socialisation n'est donc pas scientifiquement quantifiable et mesurable, mais peut-être peut-on émettre l'hypothèse que certaines mises en situation et cadrages auront suffisamment marqué les esprits pour faire une différence, longtemps, lors du comportement ultérieur des candidats sur la route.

Finalement, après huit ans à avoir observé combien de formes de socialisation et d'apprentissage pouvaient découler de la pratique de jeux vidéo pourtant relativement violents, voire vus comme démagogiques, l'intérêt de cette thèse aura été de détourner le regard des contenus des jeux pour l'orienter plutôt vers les usages et autres tactiques de détournement qui

en sont faits, dont le LAN, une structure compétitive de type sportif est une illustration. En ce sens, ce sont les joueurs qui nous ont appris à « lire » les jeux en les voyant comme de simples outils à orienter selon nos besoins, plutôt que d'attendre de l'industrie une réponse aux diverses angoisses des parents ou espoirs des milieux d'enseignement via des scénarios pédagogiques adaptés, mais rares et coûteux, car moins populaires chez les jeunes. Aussi, pousser à ceux à adopter une approche « structurée » du jeu plutôt que ludique réunit le meilleur des deux mondes en plus de faciliter l'implantation des jeux en classe, grâce au coût abordable du principe de LAN pédagogique. Nous espérons que le fruit de cette étude permettra aux formateurs, pédagogues ou thérapeutes que le potentiel du LAN intéresserait, d'entrevoir sa portée comme nouvelle forme pédagogique ou thérapeutique par immersion situationnelle. En mesure de supporter des relations émotionnellement fortes et réalistes, grâce à une mise en scène permise via un scénario pédagogique qu'ils pourraient penser sur mesure selon leurs besoins, le LAN pédagogique pourrait par ailleurs intéresser bien des administrateurs, du fait de son coût de conception beaucoup plus abordable que celui d'une réalisation d'un jeu vidéo multi-joueurs au contenu ludo-pédagogique adapté sur mesure. En utilisant plutôt la coquille de jeux vidéo populaires existants dont l'intelligence artificielle, le gameplay, ou les environnements, si adaptés aux objectifs visés par les formateurs, peuvent être modifiés par script et modélisation lorsque le moteur du jeu le permet, nous mettons l'accent désormais sur une mise en scène, une distributions de rôles attribués dans des mondes virtuels dont les jeunes générations sont friandes. L'accent est mis ici sur une nouvelle approche du Serious gaming, à la fois collective et détournant l'usage ludique ou thématique initial d'un jeu connu, plutôt que sur son contenu initial et ses effets potentiels sur ses usagers en LAN. Nous avons proposé une liste non exhaustive de quelques titres pouvant se prêter à cette opération de recyclage mais nous invitons nos lecteurs à envisager et enrichir cette liste qui se poursuivra collectivement et en ligne¹⁰⁸.

¹⁰⁸ La liste sera consultable et modifiable via www.ludisme.com et www.jeuxserieux.com

BIBLIOGRAPHIE

1. MONOGRAPHIES

- Aldrich, Clark. 2005. *Learning by Doing: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in e-Learning and Other Educational Experiences*. San Francisco : Pfeiffer, 400 p.
- Arino, Martine. 2008. *La subjectivité du chercheur en sciences humaines*. Paris : l'harmattan, 228 p.
- Attallah, Paul. 2000. *Théories de la communication : Sens, sujets, savoirs*. Coll. « Communication et Société ». Québec : Télé-université, 326 p.
- Attallah, Paul. 2001. *Théories de la communication : Histoire, contexte, pouvoir*. Coll. « Communication et Société ». Québec : Télé-université, 318 p.
- Aubry, Jean-Marie. 1994. *Déynamique de Groupe*. Montréal : Editions de l'homme, 131 p.
- Bachelard, Gaston. 1938. *La formation de l'esprit scientifique*. Paris : Librairie scientifique, 308 p.
- Bardin, Laurence. 1977. *L'analyse de contenu*. Paris : Presses Universitaires de France, 291 p.
- Bateson, Gregory. 1977. *Vers une écologie de l'esprit*. 2 t. Paris : Seuil, 281 p.
- Bateson, Gregory. 1984. *La nature et la pensée*. Paris : Seuil, 242 p.
- Baudouin, Jean-Michel et Janette Friedrich. 2001. *Théories de l'action et éducation*. Coll. « Raisons éducatives ». Bruxelles: De Boeck Université, 324 p.
- Beck, John C. et Mitchell Wade. 2004. *Got Game, How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever*. Boston (USA) : Harvard Business School Press, 202 p.
- Becker, Howard S. 2004. *Écrire les sciences sociales. Commencer et terminer son article, sa thèse ou son livre*. Paris : Economica, 179 p.
- Benjamin, Walter. 2003. « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée », in *Écrits Français*. Coll. « Folio Essai ». Paris : Gallimard, 499 p.
- Le Boterf, Guy. 2000. *Construire les compétences individuelles et collectives*, Paris, Éditions d'organisation.

- Bourdieu, Pierre. 1979. *La distinction. Critique sociale du jugement*, Coll. « Le sens commun ». Paris : Editions de minuit, 670 p.
- Boutin, G  rald. 2006. *L'entretien de recherche qualitatif*, ed. rev. et corr. Sainte-Foy : Presses de l'Universit   du Qu  bec, 171p.
- Broug  re, Gilles (dir.). 1992. *Le jouet*. Paris : Autrement, 207 p.
- Broug  re, Gilles. 2000. *Jeu et   ducation*. Paris : L'harmattan, 284 p.
- Broug  re, Gilles. 2005. *Jouer et apprendre*. Paris : Economica, 176 p.
- Cabin, Philippe (dir.). 2003. *La communication,   tat des savoirs*, 3   ed. Auxerre (France) :   ditions Sciences Humaines, 462p.
- Caill  is, Roger. 1991. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. ed. rev. et augment  e. Paris : Gallimard, 374p.
- Carri  re, Anne-Marie. 1997. *Derri  re le geste : suicides d'adolescents    l'  poque du virage technologique*. Montr  al : M  ridien, 132p.
- Cassell, Justine et Henry Jenkins. 1999. *From Barbie to mortal kombat : gender and computer games*. Cambridge (Mass, USA) : MIT Press, 360p.
- Castells, Manuel. 1998. *L'  re de l'information*. T. 1 de *La soci  t   en r  seaux*, Paris : Fayard, 671 p.
- Charron, Danielle. 1999. *Une introduction    la communication*. Coll. « Communication et Soci  t   ». Sainte-Foy : T  l  -universit  , 285 p.
- Colombain, J  rome. 1997. *La cyberculture*. Toulouse (France) :   ditions Milan, 63 p.
- Corcuff, Philippe. 2007. *Les nouvelles sociologies*, 2   ed. ref. Paris : Armand Colin, 127 p.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 2004. *Vivre, la psychologie du bonheur*, Coll. R  ponses. Paris : Robert Laffond, 377 p.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 2005. *Vivre, la psychologie du bonheur*. Paris : Robert Laffont, 264 p.
- Cuche, Denis. 2007. *La notion de culture dans les sciences sociales*, 3   ed. Paris : La d  couverte, 123 p.
- De cert  au, Marcel, Luce Giard et Pierre Mayol. 1990. *L'art de faire*. T.1 de *L'Invention au quotidien*. Paris : Flammarion, 347 p.

- De Certeau, Marcel, Luce Giard et Pierre Mayol. 1998. *Habiter, Cuisiner*. T.2 de *L'Invention au quotidien*. Paris : Flammarion, 415 p.
- De Certeau, Michel. 1990. *Arts de faire*. T. 1 de *L'invention du quotidien*. Paris : Gallimard, 347 p.
- De Queiroz, Jean Manuel. 1994. *L'interactionnisme symbolique*. Rennes (France) : Presses Universitaires de Rennes 2. 140 p.
- De Saint Mars, Dominique et Serge Bloch. 1996. *Max est fou de jeux vidéo*. Coll « Ainsi va la vie ». Fribourg (Suisse) : Calligram, 44 p.
- Debord, Guy. 1996. *Commentaires sur la société du spectacle*. Paris : Gallimard, 147 p.
- Descartes, René. 1993. *Méditations métaphysiques (1641)*. Paris : Flammarion, 574 p.
- Dewey, John. 1993. *La logique, théorie de l'enquête*, 2^e ed. Paris, Presses Universitaires de France, 693 p.
- Dey, Ian. 1999. *Grounding Grounded Theory: Guidelines for Qualitative inquiry*. New-York : Elviesier, 282 p.
- Dubar, Claude. 2000. *La socialisation, construction des identités sociales et professionnelles*. 3^e éd. rev. Coll. U. Sociologie. Paris : Armand Colin, 255 p.
- Dubar, Claude. 2002. *La socialisation. Construction des identités sociales et professionnelles*, 3^e ed. Paris : Armand Colin, 255 p.
- Duflo, Colas. 1997. *Jouer et philosopher*, Paris : Presses universitaires de France, 253 p.
- Edmond, Marc et Dominique Picard. 2008. *Relations et communications interpersonnelles*, 2^e ed. Paris : Dunod, 126 p.
- Engeström, Yrjo, Miettinen Reijo et Punamäki Raija-Leena. 1999. *Perspectives on Activity Theory*. Cambridge : Cambridge University Press, 462 p.
- Erikson, Erik. 1982. *Enfance et société*, 7^e ed. Paris : Delachaux et Niestlé, 285 p.
- Erikson, Erik. 1993. *Adolescence et crise : la quête de l'identité*. Paris : Flammarion, 328 p.
- Fichez, Elisabeth et Jacques Noyer. 2001. *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*. Lille (France) : Conseil scientifique de l'Université Charles-de-Gaulle - Lille 3, 173 p.
- Flichy, Patrice. 2001. *L'imaginaire d'Internet*. Paris : Éditions La Découverte, 272 p.
- Fortin, Aline. « Groupes restreints et apprentissage existentiel. Les divers visages de la méthode de laboratoire ».in *Méthodes d'intervention, consultation et formation*. T.7 de

- Changement planifié et développement des organisations*. Sous la dir. de Roger Tessier et Y. Tellier. Québec : Presses de l'Université du Québec, p. 135-159.
- Foucault, Michel. 1975. *Surveiller et punir; naissance de la prison*. Paris : Gallimard, 318 p.
- Gagnon, Yves C. 2005. *L'étude de cas comme méthode de recherche*, Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec, 128 p.
- Gauthier, Benoît. 2003. *Recherche sociale. De la problématique à la collecte des données*, 4^e ed. Québec : Presses de l'Université du Québec, 620 p.
- Gee, James Paul. 2003. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New-York (USA) : Palgrave MacMillian, 225 p.
- Gee, James Paul. 2007. *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*. New-York : Peter Lang Publishing, 208 p.
- Gee, James Paul. 2007. *What video games have to teach us about learning and literacy*, ed. rev. New-York (USA) : Palgrave MacMillian, 248 p.
- Genelot, Dominique. 2001. *Manager dans la complexité, réflexions à l'usage des dirigeants*, 3^e ed. Paris : INSEP, 357 p.
- Giordan, André et Jérôme Saltet. 2007. *Apprendre à apprendre*. Paris : Flammarion, 95 p.
- Glaser, Barney G. et Anselm L. Strauss. 1999. *Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Piscataway (NJ, USA) : AldineTransaction, 271 p.
- Godefroid, Jo. 1993. *Les fondements de la psychologie, science humaine et science cognitive*. Laval (Québec) : Éditions études vivantes, 816 p.
- Goffman, Erving. 1973. *La présentation de soi*. V .1 de *La mise en scène de la vie quotidienne*. Coll. « Le sens commun ». Paris : Éditions de Minuit, 256 p.
- Goffman, Erving. 1973. *Les relations en public*. V .2 de *Les relations en public*. Coll. « Le sens commun ». Paris : Éditions de Minuit, 376 p.
- Goffman, Erving. 1974. *Les rites d'interaction*. Coll. « Le sens commun ». Paris : Éditions de Minuit, 236 p.
- Goguel d'Allondans, Thierry. 2002. *Rites de passage, rites d'initiation. Lecture d'Arnold van Gennep*, Sainte Foy : Presses de l'Université Laval, 146 p.
- Goguel d'Allondans, Thierry. 2002. *Rites de passage, rites d'initiation. Lecture d'Arnold van Gennep*, Sainte Foy : Presses de l'Université Laval, 146 p.

- Hakkarainen, Pentti. 1999. « Play and motivation », in *Perspectives on activity theory*, sous la dir. de Yrjö Engeström, Reijo Miettinen, Raija-Leena Punamäki. Cambridge (GB) : Cambridge University Press, 496 p.
- Haraway, Donna. 1991. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York : Routledge, 288 p.
- Harvey, Pierre-Léonard et Gilles Lemire. 2001. *La nouvelle éducation. NTIC, transdisciplinarité et communautaire*. Québec : Presses de l'Université Laval, 258 p.
- Harvey, Pierre-Léonard. 1995. *Cyberespace et communautaire. Appropriation, Réseaux, Groupes virtuels*. Québec : Presses de l'Université Laval, 239 p.
- Harvey, Pierre-Léonard. 2004. *La démocratie occulte : rapports de force, gouvernance et communautaire dans la société de l'information*. Coll. « Laboratoire de communication appliquée ». Québec : Les Presses de l'Université Laval, 274 p.
- Henno, Jacques. 2002. *Les jeux vidéo*. Coll. « Idées reçues ». Paris : Éd. Le Cavalier Bleu, 128 p.
- Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. Londres (GB) : Sage Publications, 192 p.
- Houde, Renée. 1991. *Les temps de la vie - le développement psychosocial de l'adulte selon la perspective du cycle de vie*, 2^e ed. Montréal : Gaétan Morin, 472 p.
- Huizinga, Johan. 1988. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Trad. du néerlandais par Cécile Seresia. Paris : Gallimard, 340 p.
- Hume, David. 2006. *Enquête sur l'entendement humain (1748)*, trad. d'André Leroy et Michelle Beyssade. Paris : Flammarion, 252 p.
- Husserl, Edmund. 1985. *Idées directrices pour une phénoménologie*. Paris (France) : Gallimard, 567 p.
- Johnson, Steven. 2005. *Everything Bad is Good for You*. New York : Riverhead books, 256 p.
- Kant, Emanuel. 2004. *Critique de la raison pure*, 7^e ed. Paris : Presses Universitaires de France, 584 p.
- Kaufmann, Jean-Claude. 2007. *L'entretien compréhensif*, 2^e ed. ref. Paris : Armand Colin, 127 p.
- Kelman, Nic. 2005. *Jeux vidéo, l'art du XXI^e siècle*. Paris : Assouline, 320 p.
- Kent, Steven L. 2001. *The ultimate history of video games*. New York : Tree Rivers Press, 608 p.

- Kerdellant, Christine et Gabriel Grésillon. 2003. *Les enfants-puce, Comment Internet et les jeux vidéo fabriquent les adultes de demain*. Coll. Impacts. Paris : Éd. Denoël, 353 p.
- Kolb, David A. 1984. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Upper Saddle River (NJ, USA) : Prentice Hall, 267 p.
- Koster, Raph. 2005. *A theory of Fun for Game Design*. Scottsdale (AR, USA) : Paraglyph Press, 245 p.
- Kremer-Marietti, Angèle et Jean Dhombres. 2006. *L'épistémologie : état des lieux et positions*. Paris : Ellipses, 111 p.
- Lafrance, Jean-paul. 2006. *Les jeux vidéo, à la recherche d'un monde meilleur*. Paris : Hermes Sciences publications, 253 p.
- Lahire, Bernard. 2004. *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*. Paris : La découverte, 778 p.
- Laidi, Zaki. 1999. *La tyrannie de l'urgence*. Éditions Fides, 45 p.
- Lave, Jean et Etienne Wenger. 1991. *Situated Learning, Legitimate peripheral participation*. Cambridge (USA) : Cambridge University Press, 138 p.
- Le Breton, David. 2004. *L'interactionnisme symbolique*. Paris : Presses universitaires de France, 249 p.
- Le Diberder, Alain et Frédéric Le Diberder. 1998. *L'univers des jeux vidéo*, Paris: La Découverte, 274 p.
- Le Moigne, Jean-Louis. 1999. *La modélisation des systèmes complexes*, Paris : Dunod, 178 p.
- Le Moigne, Jean-Louis. 2007. *Les épistémologies constructivistes*, Paris : Presses Universitaires de France, 128 p.
- L'Ecuyer, René. 1990. *Méthodologie de l'analyse développementale de contenu : méthode GPS et concept de soi*. Québec : Presses de l'Université du Québec, 472 p.
- Lemaire, Patrick. 1999. *Psychologie Cognitive*, Bruxelles : De Boeck, 543 p.
- Leray, Christian. 2008. *L'analyse de contenu : de la théorie à la pratique : la méthode Morin-Chartier*. Préf. de Lise Chartier. Québec : Presses de l'Université du Québec, 180 p.
- Lessard-hebert, Michelle, Gabrielle Goyette et Gérald Boutin. 1997. *La recherche qualitative*. Bruxelles : De Boeck Université, 126 p.
- Lévy, Pierre. 1997. *La Cyberculture, rapport au Conseil de l'Europe*. Paris : Odile Jacob, 313 p.

- Lévy, Pierre. 1997. *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, Paris : La Découverte, 245 p.
- Locke, John. 2009. *Essai sur l'entendement humain (1689)*, trad. de Pierre Coste. Paris : LGF, 1114 p.
- MacLuhan, Marshall, 1968. *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*. Paris : Seuil, 404 p.
- Maffesoli, Michel. 2000. *Le temps des tribus : le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Coll. Le livre de poche. Paris : Librairie générale française, 283 p.
- Martin, Jean-Claude. 1999. *Le guide de la communication*. Paris : Marabout, 350 p.
- Mattelart, Armand et Michèle Mattelart. 2002. *Histoire des théories de la communication*. Paris : La découverte, 123 p.
- Mead, George Herbert. 2006. *L'esprit, le soi et la société*, coll. « Le Lien social ». nouv. trad. Préf. de Daniel Cefaï et Louis Quéré, Paris : Presses Universitaires de France, 434 p.
- Mead, Margaret. 1971. *Le fossé des générations*. Paris : Denoël, 153 p.
- Michael, David et Sande Chen. 2006. *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Boston (USA) : Thomson Course Technology, 352 p.
- Mill, John Stuart. 1865. *De l'induction*. T.3 de *Système de logique deductive et inductive*. Trad. de Louis Peisse. En ligne. UQAC.
<http://classiques.uqac.ca/classiques/Mill_john_stuart/systeme_logique/livre_3/systeme_logique_3.html>. Consulté le 22 avril 2009.
- Minary, Jean-Pierre. 1992. *Modèles systemiques et psychologie: approche systemique et ideologie dans l'analyse transactionnelle et dans le courant de Palo Alto*. Liège : Pierre Mardaga, 244 p.
- Moine, Alexandre. 2007. *Le territoire, comment observer un système complexe*. Paris : L'Harmattan, 178 p.
- Morin, Edgar. 2005. *Introduction à la pensée complexe*. Paris : Seuil, 158 p.
- Moser, Gabriel. 1994. *Les relations interpersonnelles*. Paris : Presses Universitaires de France, 263 p.
- Mucchielli, Alex éd. 1996. *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand Colin, 275 p.
- Mucchielli, Alex. 1995. *Psychologie de la communication*. Coll. « Le psychologue ». Paris : Presses Universitaires de France, 226 p.

- Mucchielli, Alex. 2002. *L'identité*. Coll. Que sais-je? Paris : Presses Universitaires de France, 127 p.
- Mucchielli, Alex. 2004. *Études des communications : Approche par la modélisation des relations*. Paris : Armand Colin, 191 p.
- Natkin, Stéphane. 2004. *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle? Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques?* Paris : Vuibert, 112 p.
- Oldenburg, Ray. 1991. *The Great Good Place*. New York : Paragon House, 368 p.
- Ouellet, André. 1981. *Processus de recherche, une approche systémique*. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec, 246 p.
- Ouellet, André. 1983. *L'évaluation créatrice, approche systémique des valeurs*. Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec, 400 p.
- Paillé, P. et Alex Mucchielli. 2008. *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand Colin, 315 p.
- Paillé, Pierre et Alex Mucchielli. 2003. *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand Colin, 211 p.
- [Pallascio, Richard et Louise Lafortune. 2000. *Pour une pensée réflexive en éducation*. Québec : Presse de l'Université du Québec, 370 p.](#)
- [Paquette, Gilbert. 2002. *Modélisation des connaissances et des compétences*. Québec : Presse de l'Université du Québec, 388 p.](#)
- Paquin, Louis-Claude. 2006. *Comprendre les médias interactifs*. Montréal : Isabelle Quentin Editeur, 538 p.
- Perriault, Jacques. 1989. *Logique de l'usage : essai sur les machines à communiquer*. Paris : Flammarion, 254 p.
- Petrino, Paul. 2008. *Petit manuel de l'apprenti Dieu*. Paris : Mosaique, 382 p.
- Piaget, Jean. 1967. *Logique de la connaissance scientifique*. Paris : Gallimard, 1345 p.
- Piaget, Jean. 1990. *La construction du réel chez l'enfant*, 6^e ed. Paris : Delachaux et Niestlé, 342 p.
- Poissant, Louise (dir.). 1997. *Dictionnaire des arts médiatiques*. Sainte-Foy: Presses de l'Université du Québec, 431 p.
- Poujol, Jacques (dir.). 2007. *L'émergence du sujet: la construction de l'identité entre communautarisme et individualisme*. Paris : Empreinte temps présent, 95 p.

- Pourtois, Jean-Pierre. et Huguette Desmet. 1997. *Épistémologie et instrumentation en sciences humaines*. Liège, Belgique : Mardaga, 235 p.
- Prensky, Marc. 2006. *Don't Bother Me Mom - I'm Learning!* Saint Paul (USA) : Paragon House, 254 p.
- Prensky, Marc. 2007. *Digital Game-Based Learning*. Saint Paul (USA) : Paragon House, 442 p.
- Proulx, Serge (dir.). 1998. *Accusé de Réception, le téléspectateur construit par les sciences sociales*. Québec : Presses de l'Université Laval, 197 p.
- Proulx, Serge et Philippe Breton. 2002. *L'explosion de la communication à l'aube du XXI^e siècle*. Montréal : Boréal, 390 p.
- Proulx, Serge et Philippe Breton. 2005. *L'explosion de la communication : Introduction aux théories et aux pratiques de la communication*. Paris : La découverte, 382 p.
- Proulx, Serge, Louise Poissant et Michel Sénécal. 2006. *Communautés virtuelles penser et agir en réseau*. Québec : Presses de l'Université Laval, 378 p.
- Proulx, Serge. (dir.) 2010. *Web social, mutation de la communication*. Québec : Presses de l'Université du Québec, 374 p.
- Ramonet, Ignacio. 2003. *La tyrannie de la communication*, ed. aug. Paris : Gallimard, 290 p.
- Rheingold, Howard. 1993. *The virtual community*. Reading (MA, USA) : Addison-Wesley. 360 p.
- Rifkin, Jeremy. 2002. *L'âge de l'accès : la révolution de la nouvelle économie*. Trad. de l'américain par Marc Saint-Upéry. Paris : La Découverte, 494 p.
- Saint-Arnaud, Yves. 1995. *L'interaction professionnelle : efficacité et coopération*. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 223 p.
- Santolaria, Nicolas et Laurent Trémel. 2004. *Le grand jeu : Débats autour de quelques avatars médiatiques*. Coll. « Sociologie d'aujourd'hui ». Paris : Presses Universitaires de France, 192 p.
- Seron, Xavier. 2004. *La neuropsychologie cognitive*, 5^e ed. Paris : Presses Universitaires de France, 127 p.
- Shaffer, David Williamson. 2006. *How computer games help children learn*. Préf. de James Paul Gee. New-York (USA) : Palgrave Macmillan, 242 p.
- Sillamy, Norbert. 1999. *Dictionnaire de psychologie*. Paris : Larousse HER, 279 p.

- Steinmetz, William (The Ferrett). 2004. *LAN Party, Hosting the Ultimate Frag Fest*. Indianapolis (USA) : Wiley Publishing, 351 p.
- Strauss, A.L. 1987. *Qualitative analysis for Social Scientists*. New York : Cambridge University Press, 336 p.
- Strauss, Anselm. 1992. *La trame de la négociation. Sociologie qualitative et interactionnisme*. Paris : L'harmattan, 311 p.
- Strauss, Anselm. 1992. *Miroirs et masques, une introduction à l'interactionnisme*. Paris : Editions A.M. Métailié, 194 p.
- Thomas, Raymond. 2002. *La sociologie du sport*, 5^e ed. Paris : Presses Universitaires de France, 127 p.
- Thurlow Crispin, Laura Lengel et Alice Tomic. 2004. *Computer mediated communication, Social interaction and the Internet*. Londres (GB) : Sage publications, 256 p.
- Tremblay, Marc-Adélar. 1968. *Initiation à la recherche dans les sciences humaines*, Montréal : Les éditions McGraw Hill, 425 p.
- Tremel, Laurent. 2001. *Jeux de rôles, jeux vidéo et multimédia, Les faiseurs de mondes*. Coll. « Sociologie d'aujourd'hui ». Paris : Presses Universitaires de France, 311 p.
- Turkle, Sherry. 1984. *The second self : computers and the human spirit*. New York : Simon and Schuster, 362 p.
- Turkle, Sherry. 1986. *Les enfants de l'ordinateur*. Paris : Denoël, 318 p.
- Turkle, Sherry. 1995. *Life on the screen : identity in the age of the internet*. New York; Toronto : Simon & Schuster , 347 p.
- Turner, Jonathan.H. 1988. *A theory of social interaction*. Stanford : Stanford University Press, 205 p.
- Valéry, Paul. 1973 – 1974. *Cahiers*, 2 t. éd. prés. par Judith Robinson. Coll. « Bibliothèque de la Pléiade ». Paris : Gallimard.
- Vallerand, Robert J. et Edgar E. Thill (dir.). 1993. *Introduction à la psychologie de la motivation*. Laval : Editions études vivantes, 674 p.
- Vico, Giambattista. 2010. *La méthode des études de notre temps (1708)*. Paris : Les belles lettres, 320 p.
- Von Glasersfeld, Ernst. 1988. « Introduction à un constructivisme radical » in *L'invention de la réalité, Contributions au constructivisme*, sous la dir. de Paul Watzlawick. Paris : Seuil, p. 19 – 43.

- Watzlawick, Paul. 1984. *La réalité de la réalité*. Paris : Seuil, 237 p.
- Watzlawick, Paul. 1996. *L'invention de la réalité*. Paris : Seuil, 373 p.
- Weissberg, Jean-Louis. 1999. *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : Pourquoi nous ne croyons plus la télévision*. Paris : l'Harmattan, 304 p.
- Williamson Shaffer, David. 2006. *How Computer Games Help Children Learn*. New-York : Palgrave Macmillan, 256 p.
- Wilson, Brent G. 1996. « What is a constructivist learning environment? » in *Constructivist learning environments. Case studies in instructional design* Englewood Cliffs (USA) : Educational Technology Publications, p. 3-8.
- Winkin, Yves, 1989. *La nouvelle communication*, 3^e ed. Paris : Seuil, 384 p.
- Winkin, Yves. 2000. *Anthropologie de la communication, de la théorie au terrain*, Coll. « Point essais ». Paris : Seuil, 332 p.
- Wolton, Dominique. 2000. *Internet et après? : une théorie critique des nouveaux médias*. Paris : Flammarion, 240 p.

2. ARTICLES

2.1. ARTICLES PAPIER

- Basque, Josiane et Sylvie Doré. 1998. « Le concept d'environnement d'apprentissage informatisé ». *Journal of Distance Education*, vol. 13, no. 1, p. 40 – 56.
- Boyer, Jean-Pierre. 1999. *L'espace et le temps en multimédia interactif: vers un nouvel imaginaire social ?* Montréal : UQAM. Publié au GRIDEQ en 2000.
- Brouillet, Michèle Isis et Colette Deaudelin. 1994. « Étude écosystémique d'un entretien de supervision de stage ». *Revue des sciences de l'éducation*, vol. 20, no. 3, p. 443 – 466.
- Brouillet, Michèle-Issis. 1992. Apprendre - S'enseigner. Une approche écosystémique de l'interaction éducative. In R. Tessier et Y. Tellier (dir.), *Changement planifié et développement des organisations*. T. 7 de *Méthodes d'intervention, consultation et formation*. Québec: Presses de l'Université du Québec, p. 423-457.
- Dosse, François. 2003. « Michel de Certeau et l'écriture de l'histoire ». *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, no 78 2003/2, p. 145 – 156.
- Guillemette, François. 2006. « L'approche de la *Grounded Theory* pour innover ». *Recherche qualitative*, vol.26, no 1, p.32 – 50.

- Harvey, Pierre-Léonard. 2004. « Génération Mosai-culturelle ». Dossier « Branchés ou déconnectés? ». *Réseau*. Automne 2004. p. 19-21.
- Heaton, Lorna et Jean-Paul Lafrance. 1994. « Les communautés virtuelles ludiques. Réflexions sur les jeux multi-utilisateurs » *Réseaux, Communication Technologie Société*. no 67. Sept/oct 1994, p. 95-112.
- Jaquinot, Geneviève et Claire Meunier. 1999. « Introduction. L'[interactivité au service de l'apprentissage](#) ». *Revue des sciences de l'éducation*, vol.25, no 1, p. 3-15.
- Lafrance, Jean-Paul. 1994. « La machine métaphysique – matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo-Kids ». *Réseaux, Communication Technologie Société*. vol. 12, no. 67, p. 9 – 32.
- Lemire, Gilles et Marc Trestini. 2009. *Vers une démarche de design de CLE fondée sur le modèle d'Y. Engeström*. Education Canada (à paraître), 29 p.
- Moss, Pamela A., Diana C. Pullin, James Paul Gee, Edward H. Haertel et Lauren Jones Young. 2008. « A sociocultural perspective on opportunity to learn ». in *Assessment, equity, and opportunity to learn*. Cambridge : Cambridge University Press, p. 76-108.
- Paillé, P. 1996. « De l'analyse qualitative en général et de l'analyse thématique en particulier ». *Revue de l'association pour la recherche qualitative*. vol. 15. p. 179-194.
- Perkins, D.N. 1991. « Technology meets constructivism : Do they make a marriage? » In *Educational Technology*, vol. 31, no. 5, p. 18 – 23.
- Perriault, Jacques. 1994. « L'acquisition et la construction des connaissances par les jeux informatisés ». *Réseaux, Communication Technologie Société*. vol. 12, no. 67, p. 57 – 70.
- Prensky, Marc. 2001. « Digital natives, digital immigrants, part 2: Do they really think differently? ». *On the Horizon*, vol. 9, no 6, p.1 – 6.
- Prensky, Marc. 2001. « Digital Natives, Digital Immigrants. » *On the Horizon*, vol. 9, no. 5, p. 1 – 6.
- Proulx, Denise, 2004. « Cyberkids, Les jeunes et l'Internet ». Dossier « Branchés ou déconnectés? ». *Réseau*. Automne 2004, p.16-18.
- Rice, Ronald E. 1982. « Communication Networking in Computer-Conferencing Systems: A Longitudinal Study of Group Roles and System Structure ». *Communication Yearbook*, vol. 6. Boston (USA): Sage, p. 925 – 944.
- Salomon, Gavriel. 1992. « Effects with and of computers and the study of computer-based learning environments ». In *Computer-based Learning Environments and Problem Solving*. Berlin : Springer-Verlag, p. 249 – 263.

Sauvé Louise, Lise Renaud et Mathieu Gauvin. 2007. « Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage ». *Revue des sciences de l'éducation*, vol.38, no. 1, p. 89 – 107.

Truc, Gérôme. 2006. « L'esprit, le soi et la société ». *Idées*, no. 146, décembre 2006, p. 72 – 74.

Vallerand, R.J., E.L. Deci et R.M. Ryan. (1987). « Intrinsic motivation in sport. In K.B. Pandolf ». *Exercise and sport science reviews*. vol. 15, pp. 387–425. New York: Macmillan.

Wolton, Dominique. 1992. « Les contradictions de l'espace public médiatisé ». In *Hermès* no. 10, Paris : CNRS Éditions, p. 95 – 114.

2.2. ARTICLES INTERNET

Bourque, Jimmy. 2007. « L'origine des deux paradigmes de recherche » In *Université de Moncton*. En Ligne. < http://www0.umoncton.ca/EDUC6012/Lectures/Module_5.pdf >. Consulté le 17/02/2010.

Ducrocq-Henry, Samuelle. 2007 : « L'angélisme technologique ». In *Ludisme.com*. En ligne. < http://www.ludisme.com/media/dreamworld_final_2009.pdf >. Consulté le 17 février 2010.

Grosseti, Michel. 2004. « Pratiques culturelles et hiérarchies sociales ». In *Espace temps.net*. En ligne. < <http://www.espace temps.net/document782.html> >. Consulté le : 16 février 2010.

Lévy, Jacques, Blandine Ripert et Emmanuelle Tricoire. 2004. « La mise en culture des individus ». In *Espace temps.net*. En ligne. < <http://www.espace temps.net/document774.html> >. Consulté le : 16/02/2010.

«Paradigme de la complexité». 2009. In *AcaDemon.fr*. En ligne. <<http://www.academon.fr/Dissertation-Liberté-et-nécessité/7500>>. Consulté le 14 décembre 2009.

Mora, Philippe. 2006 : « La coupe du monde des jeux vidéo et ses images ». In *Planetjeux.net*. En ligne. < <http://www.planetjeux.net/index.php3?id=article&rub=read&article=129> >. Consulté le 13 février 2009.

Serries, Guillaume. 2006. « Brain Age, un jeu spécial senior ». In *PresencePC.com*. En ligne. < <http://www.presence-pc.com/actualite/jeu-nintendo-15430> > Consulté le 5 janvier 2010.

Serries, Guillaume. 2006. « Des jeux vidéos pour soigner les enfants ». In *PresencePC.com*. En ligne. < <http://www.presence-pc.com/actualite/Jeux-Medecine-15618> > Consulté le 5 janvier 2010.

Theilkaes, Alain. 2005. « L'Intégration de l'informatique : la cyberculture ». In *Collège de Vevey*. En ligne. < <http://college-de-vevey.vd.ch/eleves/cinsiderat-intergr.htm> >. Consulté le 17/02/2010.

3. THÈSES

Alvarez, Julian. 2007. « Du jeu vidéo au Serious Game. Approches culturelle, pragmatique et formelle ». Thèse de doctorat, Toulouse, Université de Toulouse-le-Mirail, p.

Brouillet, Michèle Isis. 1989. « Modèle systémique de la relation andragogique fondé sur la nouvelle communication ». Thèse de doctorat, Montréal, Université de Montréal, p.

Saint-Pierre, René. 2007. « La conception de jeux vidéo éducatifs, une méthodologie de recherche/création ». Thèse de doctorat, Montréal, Université du Québec à Montréal, p.

4. DOCUMENTS CONFIDENCIELS

Marcil, Jonathan. 2006. *LAN ETS - Guide de l'organisateur Version 1.2*, document confidentiel consultable sur demande, disponible auprès du Comité organisateur du LAN ETS.

5. DOCUMENTS INEDITS

Brouillet, Michèle-Isis. 2006. *Stratégies de recherche qualitative. Recueil de textes du cours COM7105*. Montréal : UQAM. 2 p.

6. SITES INTERNET

« Apprentissage expérientiel - David A. Kolb ». 2001. In *Erudium.ca*. En ligne. < <http://www.erudium.polymtl.ca/html-fra/education/education4b.php> >. Consulté le 17 février 2010.

« David Kolb's learning styles model and experiential learning theory ». 2003. In *businessballs.com*. En ligne. < <http://www.businessballs.com/kolblearningstyles.htm> >. Consulté le 17 février 2010.

« L'art thérapie et ludothérapie ». 2009. In *Artjeu.com*. En ligne. < <http://artjeu.com/psychoterapies-pluridisciplinaires/l-art-therapie-et-ludotherapie> >. Consulté le 19 septembre 2009.

« What is the connection with NASA, Neurofeedback and SmartBrain Technologies? ». S.d. In *SmartBrain Technologies*. En ligne. < <http://www.smartbraintech.com/facts/> >. Consulté le 10 janvier 2010.

Ducrocq-Henry, Samuelle. 2003. *Ludisme.com, site de recherche en communication et nouveau média de Samuelle Ducrocq-Henry*. En ligne. < <http://www.ludisme.com> >. Consulté le 17 février 2010.

Gameclassification.com. 2006. En ligne.
<<http://www.gameclassification.com/FR/games/index.html?display=keywords>>
Consulté le 10 juin 2008.

Massachusetts Institute of Technology. s.d. MIT. « Additional Background Readings » in *MIT*. En ligne. <<http://web.mit.edu/cms/games/readings.html>>. Consulté le 10 mars 2009.

Prensky, Marc. 2008. *Marc Prensky.com*. En ligne. < <http://www.marcprensky.com/> >. Consulté le 17 février 2010.

Rheingold, Howard. S.d. *Rheingold.com*. En Ligne. < <http://www.rheingold.com/> >. Consulté le 17 février 2010.

The Entertainment Software Association. 2009. *ESA*. En ligne. <<http://www.theesa.com> >. Consulté le 18 mai 2009

Turkle, Sherry. S.d. in *Massachusetts Institute of Technology*. En ligne.
< <http://web.mit.edu/sturkle/www/> >. Consulté le 1^{er} novembre 2009.

Womengamers.com. 1999. En ligne. <<http://www.womengamers.com/doctork/>>. Consulté le 24 avril 2007.

7. DOCUMENTS AUDIOVISUELS

Beige (Groupe musical) et Radical Software Group (RSG). 2003. *Low-level all-stars : video graffiti from the Commodore 64 computer*. Prod. RSG et Beige. New-York : Electronic Arts Intermix. DVD-vidéo, 21 min, son, couleur.

Cohen, Lewis. 2000. *La technologie mangeuse de chair*. Titre orig. *Hacking the future*. VF. Natalie Dubois, Julie Racine. Trad. Natalie Dubois. Montréal : Galafilm. Vidéocassette VHS, 50 min, son, couleur.

Winkin, Yves. 1984 – 1986. *La nouvelle communication : Un Collège invisible*. Prod. Michel Dion. Réal. Gilles Boulet. Sainte Foy : Télé université. Vidéocassette VHS, 26 min, son, couleur.

8. ACTES DE COLLOQUES

Bourdeloie, Hélène. 2004. « Retour sur quelques notions-clé de la sociologie des usages des TIC: le cas des cédéroms de musée ». *2001 bogues : globalisme et pluralisme, volume 2*

: *usages des TIC* (Montréal 24 au 27 avril 2002). Québec : Presse de l'Université Laval, p. 311 – 324.

Brouillet, Michèle.-Isis. 1990. « Modèle systémique de la relation andragogique fondé sur la nouvelle communication (Bateson/Palo Alto) », in *Les modèles en éducation*. Les actes du colloque Association internationale de Pédagogie Expérimentale de Langue Française (AIPELF), Montréal, Éditions Noir sur Blanc, p. 123 - 132.

Des Aulniers, Luce. 2001 (février). « Temps, corps, altérités dans l'art virtuel ». *Conférence publique sur Cultures et identités mutantes. Festival du cyberart du Studio XX HTMelles*. Montréal : Cinémathèque québécoise. En ligne. < www.studioxx.org >.

Newell, Allen. et Hebert A. Simon. 1976. « Computer science as empirical inquiry: Symbols and search ». In *Communications of the Association for Computing Machinery*, vol. 19, no. 3. New-York (USA) : ACM, p 113-126.

GLOSSAIRE :

Admin. Diminutif de « administrateur », terme souvent utilisé pour parler de l'équipe des gérants et bénévoles mettant sur pied un LAN Party.

Call Expression typique de joueurs de LAN signifiant qu'une stratégie est lancée sous forme d'un appel à tous les équipiers (call) afin qu'ils prennent leurs positions ou posent un geste préalablement entendu.

Clan. Regroupement de joueur qui forme généralement une équipe pour participer à un tournoi. Un clan peut avoir plusieurs équipes pour différents jeux.

Computer Geek. Passionné d'informatique, considéré socialement comme un « accro ».

Hardcore/ pro gamer. Joueur assidu / joueur professionnel.

Head-shot. Dans un jeu de tir à la première personne le head-shot est un coup tiré sur la tête, qui résulte généralement en la mort immédiate de la cible. Parfois ce terme est lancé dans les airs durant les LAN et suivi de « Oh My God », ce qui donne : « OMG HEAD SHOT ». (Ce terme a été aussi popularisé pour les FPS-Doug de www.purepwnage.com).

Gameplay. Jouabilité d'un jeu (comprend tout ce qui est de type interactif dans le jeu).

Gamer. Joueur (ou client en bout de ligne, de tous les LAN)

Grunt. (auss appelé Peon). Terme métaphorique humoristique très utilisé parmi les administrateurs du LAN ETS Personne ou personnage de Warcraft qui effectue des tâches sans se poser de questions. Il répond généralement par « zug zug » et « be happy to » (auss appelé « be a pitou »). Aussi modeste ce personnage soit-il, une armée (équipe de LAN Party) sans grunt (ou bénévoles de bon cœur) ne peut rien accomplir de grand.

Lag. Le lag affecte la qualité du jeu et donc l'égalité des chances en tournoi en raison d'un problème réseautique : c'est lorsqu'il y a un problème de timing décalé entre les actions posées par les joueurs et l'affichage du jeu à l'écran, chez un joueur ou plusieurs qui jouent ensemble à un même partie. Cela relève d'un problème de débit de transfert de donnée réseautique insuffisant.

LAN party. Compétition de jeux vidéo en réseau. Dans le document présent, il s'agit du nom commun de l'événement de tournois de jeux en réseau.

Ludisme. Prédilection culturelle de la société occidentale à « voir du jeu » et « jouer le jeu » en toute chose, que ce soit dans les domaines professionnels, économiques, spirituels qu'intimes et personnels. Cette tendance prend la forme d'une apogée du règne médiatique du jeu, tant à travers le phénomène du jeu vidéo et l'explosion de son industrie, que celui de la télé réalité, qui elle-même reprend le principe d'incubateur expérientiel propre au jeu vidéo, transposé à des candidats vivants dont le vécu

« joué en direct » favorise le transfert identitaire mais aussi une vie par procuration, pour les téléspectateurs. L'enjeu du ludisme tourne autour de l'expérience du « faites-le et vivez-le vous-même », et toutes autres formes de pratiques culturelles plus ou moins compétitives ou de loisir, visant à renforcer l'expérience individualiste des citoyens. Par son rattachement aux valeurs similaires qu'il véhicule, le ludisme marque du même coup notre entrée dans l'ère postmoderne, bien qu'il s'enracine déjà dans l'antiquité avec les jeux du cirque. Enfin, ce terme se rapproche de celui de « ludictature » développé par Santolaria (in Tremel, 2004) dans sa forme la plus générale, bien que le ludisme n'en porte pas les stigmates de l'extrême, quant à la dimension péjorative et martiale qui sous-tend le terme « ludictature ». (Ducrocq-Henry, 2003).

Multiplayer. Multi-joueurs.

Network video game/ Jeu vidéo en réseau. Jeu vidéo en ligne (web ou réseau local).

Pug. Désigne une équipe

Scrim. Partie amicale entre différents clans dans le but de se pratiquer à un jeu quelconque.

Sport électronique/ E-sport. Activités compétitives ayant pour objet la pratique de jeux en réseau sous forme de tournois éliminatoires entre joueurs.

INDEX

- appartenance, 3, 46, 52, 58, 60, 61, 64, 65,
66, 72, 76, 77, 78, 80, 90, 92, 114
apprentissage, 2, 12, 37, 54, 59, 70, 71,
73, 74, 75, 76, 79, 81, 83, 87, 89, 90,
93, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124,
126, 127, 128, 129, 130, 132, 134, 135,
155, 157, 158, 161, 162, 164, 165, 166,
167, 168, 169, 170, 171, 173, 176, 177,
185, 186, 187, 188, 190, 195, 197, 198,
199, 200, 201, 202, 203
Apprentissage, 37, 38, 40, 112, 120, 121,
124, 126, 127
Arbitrage, 207
Art-Thérapie, 207
Autorite Parentale, 207
avatar, 207
Avenir, 207
Bases, 207
Catharsis, 207
Clan, 204, 207
Classement, 207
Cmo, 207
Coach, 207
Code D'honneur, 207
Collaboration, 44, 66, 207
Comite Organisateur, 207
Communaute, 207
Communaute Virtuelle, 207
Communautique, 207
Communication, 83, 207
Communication Groupale, 207
Competence, 207
Competition, 207
Complexité, 207
Constructivisme, 207
Cs, 207
Culture, 90, 207
Cyber Culture, 207
Cyber-Thérapie, 207
Cyborg, 207
Decloisement Social, 207
Education, 207
Effet Miroir, 207
Efforts, 207
Equipes, 207
Esprit Gregaire, 207
Ethnographie, 207
Experience Optimale, 207
Focus Groupe, 207
Gameplay, 207
Generations X Et Y, 207
Grounded Theorie, 207
Herbivore, 207
Hierarchie, 207
Historique, 208
Identite, 208
Industrie, 208
Informatique, 208
Initiations, 208
Integration, 208
Interaction, 208
Interactionnisme, 208
Internet, 208
Introspection, 208
Inventaire, 208
Jeu, 208
Jeux Serieux, 208
Jeux Video, 208
Joueurs, 208
l'apprentissage, 127
Lan, 208
Lan Party, 208
Lan Pedagogique, 208
Leadership, 208
Litteracy, 208
Loisirs, 208
Lqjr, 208
Ludeo-Pedagogie, 208
Ludeo-Thérapie, 208
Ludo-Thérapie, 208

Adulescence
Angelisme Numérique
Appartenance
Apprentissage
Apprentissage Situé
Arbitrage
Art-Thérapie
Autorite Parentale
Avatar
Avenir
Bases
Catharsis
Clan
Classement
Cmo
Coach
Code D'honneur
Collaboration
Communication Groupale
Communaute
Communaute Virtuelle
Comite Organisateur
Complexité
Communication
Communautique
Compétition
Compétence
Constructivisme
Cs
Culture
Cyber Culture
Cyber-Thérapie
Cyborg
Decloisement Social
Education
Effet Miroir
Efforts
Equipes
Esprit Gregaire
Ethnographie
Experience Optimale
Focus Groupe
Gameplay
Generations X Et Y
Grounded Theorie

Herbivore
Hierarchie
Historique
Identite
Informatique
Initiations
Industrie
Integration
Interaction
Interactionnisme
Internet
Introspection
Inventaire
Jeu
Jeux Serieux
Jeux Video
Joueurs
Lan
Lan Party
Lan Pedagogique
Leadership
Litteracy
Loisirs
Lqjr
Ludo-Therapie
Ludeo-Therapie
Ludeo-Pedagogie
Ludisme
Medias
Mentor
Mimetisme
Mousquetaire
Motivation
Negociation
Party
Passé
Passion
Pc
Perspectives
Physiologie
Performance
Plaisir
Presentiel
Prix Argent Gloire
Proteiforme
Psychologie

Public
Recherche
Reflexes
Reseaux
Resolution De Conflit
Rites
Roles
Serveurs
Sacrifice
Scoutisme
Scenario
Socialisation
Sociologie
Sociologie Des Sports
Soi
Spectacle
Sport
Stratégies
Stress
Structure
Sublimation
Systemique
Theorie Ancrée
Theorie De L'activité
Ta
Tournoi
Tribus
Vedettariat
Virtuel
Wc3